平成6年6月15日発行（毎月2回15日、30日発行）
第9巻第12号通巻第116号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

15. June 1994 No.116



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

熱血宣言！ 月2回刊！！ 気合い満タン第2号！！

テレカ全員プレゼント！
800名大々プレゼント！！



神もしりぞく悪魔もビビる超攻略！！
レイフォース
ダンジョンズ&ドラゴンズ
龍虎の拳2
雷電II
ネビュラスレイ
フライングパワーディスク

ニューゲームジャングル
ライトブリンガー
ツインイーグルII
エイリアンvsプレデター
ミラージュ妖獣麻雀伝
だるま道場

光輝く超新星ゲーム
極上パロディウス
スーパーストリートファイターIIX
ワールドヒーローズ2JET

ファイターズヒストリーダイナマイト
バーチャファイター
DAYTONA USA／ティンクルピット
ゴルフィンググレイツ2

1994
5.30/6.15
5月30日、6月15日合併号
500yen

天獅子悦也先生執筆巨編
龍虎の拳
コミック
第12回

キャッチ・ザ・ハート――
TAITO®

突然ですが、人気TV番組からのご指名です。

出場案内状

拝啓 当番組を毎度(?)ご覧になって頂き有り難うございます。
突然ですが、今回のゲスト解答者にあなたが選ばれました。
抱腹絶倒の問題満載の全18ステージをクリアして、
売上げNo.1を目ざしてください。
では健闘をお祈りします。

クイズ 世界は SHOW by ショーバイ!!

あなたの挑戦をお待ちしております。



特長

■司会者、解答者が楽しい会話を繰り広げゲームを盛り上げます。■ミリオンスロットにより、プレイヤーが得点を決めるもうひとつの楽しみがあります。■テレビでおなじみのゲームをはじめ絵クイズ、グラフィッククイズ、ジャンルクイズなど楽しいクイズが目白押しです。■ちょっと一息、ボーナスゲームも6種類。



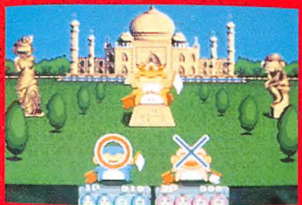
●ステージマップ……全部で18ものステージが、先は長いぞガンバレ!



●オープニング絵クイズ……おなじみのシルエットクイズだ。よ～く見てね。



●グラフィッククイズ……出題3問後に、ライフが1つ回復するぞ。



●「猿まね」ボーナスゲーム……さる大王と同じ旗を上げると10萬点が入ります。



●くねくね絵クイズ……ある物がくねくねの形になって出てくる。ちょっと難しいぞ。



●商品スロット「ゴールドバー」……現在の得点に100萬点プラスされます。



キャッチ・ザ・ハート
TAITO®
西暦2183年ホッケーは極限を超えた。
人気のエアホッケーが必殺技を満載してビデオゲームになった。
SLAP SHOT
スラップ★ショット
PLAYER SELECT
GOAL
VS
U. S. A.
BILLY
ビリー
残像を残しながらキラキラ光るパック。
JAPAN
REIKA
レイカ
パックが炎の鳥になる不死鳥弾。
BRAZIL
DORADE
ドラーデ
パックが左右に分裂。片方はダミー。
CHINA
LUNG
ロン
オーラ状の龍が高速移動する龍神弾。
GERMANY
BUCHWALD
ブッフバルト
パックの軌跡に爆発が起こる。
ENGLAND
STUART
スチュアート
パックが7つに分裂、本物は青のみ。
特殊装備を身につけ、フィールドを駆け巡る1対1のデンジャラス&エキサイティングなスポーツ、ソニックホッケーが始まった。各国から選りすぐられた6人の精鋭の中から好みのキャラを選んで熱き闘いに挑め。
2人対戦プレイ・途中参加も可能だ。
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL.03-3222-4808
LICENSED BY EAST TECHNOLOGY CO.,LTD. ©TAITO CORP. 1994 ALL RIGHTS RESERVED

こんなステージがあったとは!!

極上パロディウス

～過去の栄光を求めて～

担当：いなりん

さすがパロディウスの名を継ぐだけあって、なんとこんなステージが隠されていたぞ。

極上パロディウス、あれこれ

ここでは、今までお知らせしていない細かな点についていくつか書いていこう。

2人同時プレイ時の〝怒〟について

2人同時プレイのとき、片方のキャラがもう一方のキャラにショットを撃つと「いてっ!!」などのセリフが出る、ということは以前にも紹介したが、実はそれだけではなかったのである。

このセリフが出た後もかまわず撃ち込んでいると、なんと撃たれていたキャラクターが怒り始めるのである。すると、キャラクターに〝怒〟という文字が出て真っ赤になって、強力なスペシャルショットを四方八方に撃ちまくる。しかも、大抵このスペシャルショットが今まで撃ち込んでいたキャラに当たり、このキャラも怒り始めてしばらく「2人怒状態」が続く。

ここまで読んで「じゃあこのまますう～っと2人怒状態がエンドレスで続くの?」と思う人もいるだろう。そこはうまくできていて、怒状態が一度終わるとキャラが疲れてしまい、一定時間味方の弾が当たらなくなってしまう。ただ、疲れていてもPLAYには何も影響しない、味方の弾が当たらないだけである。



このあとさらに撃ち込んでいくと…まあやってみてください。

パワーアップキャラについて

オプションを持たない2つのキャラ、ミカエルとこいつはパワーアップによってメインショットの威力が上がっていくのは以前にも紹介したが、実はミサイル系の武器も強くなっていくのである。

まずミカエルだが、ホーミングミサイルの弾数が増えて、ホーミングする度合いが強くなる。

こいつのミサイルはパワーアップがないと着地したその場で死んでしまうのだが、パラシュートを使って着地できるようになり、地面を走れるようになるのである。

全ステージのサブタイトルを紹介

それではここで、各ステージの正式名称とサブタイトルを入手することができたので、左の表にまとめておく。参考にしてもらいたい。

モアイのステージは、出現するところが決まっていないので、下のほうに分けておいた。

またディスコのステージの下に、スペシャルという見慣れないステージがあるのにお気付きになられただろう。このステージは、実は新たにわかったものである。それでは次のページで詳しく紹介していこう。

ステージ	サブタイトル
クレーン	カチェ・チルコポルトもヨロシクネ！
海ネコ	死闘！ネコ戦艦は2度死ぬ
おかし	恐怖！食通御殿〝うまいもんは、うまい！〟
交通標識	高速のコンクリートジャングル!!
SDボス	サルガッソーのボスエリア！
うさぎ	竹取家、炎上！
ディスコ	最終回　過去の栄光のひみつ！
スペシャル	目ん玉とびだす最強のペンタロウメ登場

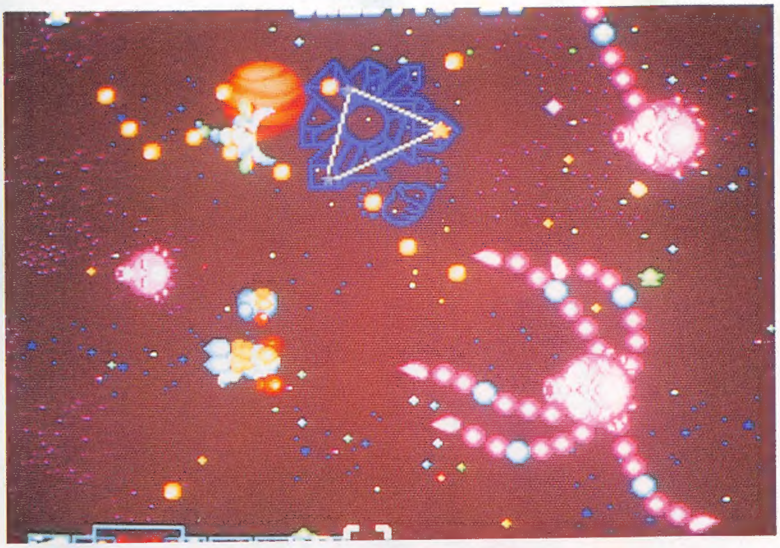
モアイ	逆襲のモアイ戦艦！

これがスペシャルステージだ!!

スペシャルステージの説明に入る前に、ここで書いておかなければならないことがある。このゲームは設定を変えることによって、1周ENDか2周ENDか選べるのである。よって店によって2周目があったりなかったりするということを頭に入れておいてもらいたい。

それではスペシャルステージのほうに話を戻そう。このステージはどこで出てくるのか…。

実は、8面のディスコのステージをクリアした後にエンディングが始まり、スタッフロールが終った後に出てくるのである。



このタコがカタイ。オプションハンターも見えるね。

ここで問題になってくるのが、先ほどの設定の話である。1周ENDの場合は8面（俗にいう1－8）をクリアすればスペシャルステージが出てくるのだが、2周ENDの場合は1－8をクリアしてもスペシャルステージは出ない。この場合は2周目の8面（俗にいう2－8）をクリアした後に出てくるのである。

また、このスペシャルステージは1－COINでなければとか、ノーミスでなければ出ないということはない。どうしても見たいよ～、という人はコンティニューを繰り返してでもエンディングにさえ行けば見れるのである（コンティニューするときは、周りの様子に気を付けようね）。

ただ、スペシャルステージというだけあってかなりの難度である。覚悟しておいてほしい。しかも、このステージに入った時点で、今までもっていたすべてのパワーアップがなくなってしまうのである。このステージのすさまじい攻撃のなか、最初からパワーアップしなくてはならないのがかなり辛い。



おや、一枚だけなんか違うぞ!!

それではステージの紹介といこう

パロディウスのザコとイーグル沙武のエリア

イーグル沙武のなかにはカプセルを出すやつが何匹かいる。それをうまく回収できれば、かなりパワーアップできるぞ。

タコ触手のエリア

このエリアはグラディウスの5面のような感じである。触手がタコになっていて、足は撃っても復活してしまう。

SDボスのエリア

SDボスのステージと同じような感じだが、出てくる敵の量と弾の量が段違いである。

泡のエリア

グラⅢの2面のような感じである。たまに泡のなかにザコが入っているのだが、ザコの弾は泡を抜けてくる。ちょっとヒドイっすねえ～。

カラーボールのエリア

ここではカラーボールが自機のまわりを囲むように、円を描く感じで飛んでくる。

ザブのエリア

余裕があれば、ザブの出てくる文字を全部つなげて読んでみよう、あるメッセージになっているぞ。

とにかくこのステージは見ているだけでも楽しい。ぜひ一度は見てもらいたい。とはいってもこのステージの難度はかなり高めである（ここにくるまでも一苦労であるのだが）。果たしてこのステージの最後まで進めるプレイヤーは、全国で何人いるのであろうか？



泡の中から弾が抜けてくる。こちらの弾は届かない。

ここから攻略といってみましょー

今回はステージ2を攻略してみたいと思う。ステージーやステージ2くらいまでなら、どのキャラを選んでPLAYしても大差はないので、とりあえず基本的にツインビーを使って攻略していこう。

と、その前に…

攻略に入る前に書いておきたいのが、タイプセレクトについてである。このゲームのベルパワーはかなり強力なので、やはり要所で使っていきたいところである。

今回もお世話になります、赤ベル重なり法。



ということで、最もベルパワーを使いやすいマニュアルでいくことを前提とする。

ステージ1・クレーン〜カフェ・チルコ ポルトもよろしくね〜

前衛

・ゲームがスタートしてから地面（というか、ぬいぐるみだが）が見えてくるまで、計13個のパワーアップカプセルを取ることができる。

ツインビーならスピード×2、ロケットパンチ、3WAY、オプションを付けるのがお薦め。

ちなみにベルキャリアとして登場する「イーグル沙武」は時たまカプセルを出す。まあ、攻撃方法の違いで一目瞭然なのだが、出てきた時点で一発で見分けられるのである。

実は帽子の色が違うのだ。緑色ならカプセルを、青色ならベルを出すのである。

前半

とるとるフェスティバル（以後アーム）は手のところにしかやられ判定がなく、伸びる部分に撃ちこんでも無意味である。たまに真上あたりで「アーム」だけ壊してしまうと、ぬいぐるみだけ降ってくるので注意しよう。

またシューター（ぬいぐるみの落ちていくところ）の透明な筒は、左側の部分は当たり判定がないのですり抜けることが可能である。



ここらは重なっても全然OK!!

後半

1個目のシューターを過ぎると前方からイーグル沙武が出てくるのだが、こいつはできるだけ早く倒そう。うまくやれば次のザコ3匹が来る前にベルをすべて回収できる。



このザコが出てくる前に回収しておきたい。

最悪でもこのザコ3匹を倒したあとに回収しないと、後ろからKONAMIカンバンが出てきて邪魔されてしまう。

このカンバン、アームにぶら下がっているときは当たり判定があるが、アームが壊れて落下してくるときはもう当たっても大丈夫である。

そしてしばらく進んでいくと、後ろからぬいぐるみを持ったアームがどんどん出てくる。オプション系のキャラはこのあたりでオプションを上に張っておこう。

ボス「アンナパブロワ」と「めろーら」

パンダの頭の上にいる「めろーら」のところにSHOOTの表示が出るが、「めろーら」はもちろんパンダの上半身にもやられ判定がある。

パンダが左側にきてザコをばらまくときは、装備があればまず撃ち切れるが、右上のほうに逃げれば安全である。ツインビーなら、画面左を少しずつ上に動きながら撃っていれば問題ないでしょう。



ここらへんが比較的安全である。



ツインビーはオプションを縮ませないように。



景品S（けーひんず）



ペンギン砲台



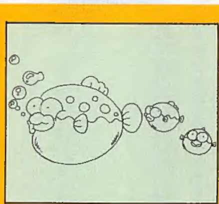
ペンギンダッカー



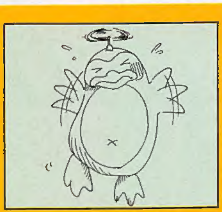
ビー



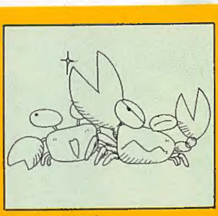
モアイ編隊



親子ジグザグ

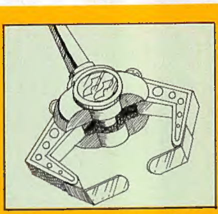

ペギコプター


魚〜S（うお〜ず）


お〜いカニ丸


ドルフィング・グレイツ（いるか）


ラン＆スー＆ミケ


とるとるフェスティバル

ステージ2・海ネコ 〜死闘!!ネコ戦艦は2度死ぬ〜

前半

親ネコ潜水艦が海の中から出てくるところまでザコが何匹が出てくるが、まったく問題ないでしょう。

親ネコ潜水艦が出てきたら、まずネコの顔についているゴーグルと潜望鏡を壊す。ヤツが振り返ったら尾翼みたいなものの上部と、中から出てくる砲台を壊す。

そうするとイーグル沙武が出てくるので、早めに倒す。ベルを6個ばらまいたところに前から仔ネコ戦艦が縦に3匹出てくるのだが、確実にベルを回収したいのならこの3匹は無視したほうがよいだろう。

また、この次に慣れないとすこし難しいところがあるので、ここで1個青ベルを取っていくのをお薦めする。


こいつらにかまっているとベルを回収しづらい。

ここから海の中へ潜っていき、小さな魚たちを倒しながら進んでいくと再び親ネコ潜水艦が登場する。青ベルを持っているなら、こいつが振り返って黒い砲台が弾を撃ち始めたときに使ってしまおう。青ベルがなかった場合は黒い砲台の弾に注意しながら、親ネコ潜水艦の下側についてるハッチを重点的に狙って壊そう。こいつを残してしまうと後々やっかいである。


青ベルあるならこのへんで使おう。


このハッチが曲者、はやめに壊そう。

ここは非常にベルを取り逃しやすいので、次のようにするといいだろう。まず海の中に潜ったら小さな魚たちが沢山いるのでサクサク倒す。親ネコ潜水艦の尾翼みたいなものが見えたころ、一度ザコが途切れるのでここで画面内にある（はずの）ベルを回収する。このあとまた赤い小さな魚たちが出てくるが、こいつらは無視して白い魚が出てきてから撃つようにしてカプセルorベルを出さないようにする。


あわれ、キャプテン・ペンギノフスキーIII世

後半

もし、黒い砲台を壊していないときは、親ネコ潜水艦が振り返った後も黒い弾に注意しよう。砲台の真下あたりにいても弾が飛んでくるぞ。

そのあとサンゴのようなものの後ろにいるイソギンチャックをロケットパンチで壊し、その後ろのペンギン砲台は前に出て3WAYの下の弾で壊すのがよい。

このあと海から上がってきた親ネコ潜水艦と闘うわけだが、その前に上からザコ（ペギコプター）が降ってくる。こいつらは放っておくと弾をばらまくので、出現位置を覚えてすぐ倒してしまおう。


ネコ灰だらけ〜、前作より迫力あるねエ。

左上、右上、まんなか上の順で4匹ずつ出てくる。

そしてこのザコを片付けたあたりで、親ネコ潜水艦との闘いである。ここでは砲台の弾に注意して、本体に攻撃しよう。ちょうどネコのかぶっている黒い帽子に、ロケットパンチが当たるような感じで撃ち込もう。

ここでイーグル沙武が1匹出てくるが、こいつの出したベルは親ネコ潜水艦を倒した後に取るほうが楽だろう。さあ、いよいよボスだ。

ボス「ニール」と「イライザ」

SHOOTと表示の出る顔にやられ判定があるので、そこに撃ち込む。

こいつの攻撃は、超タカビー攻撃の「お〜ほほほっ」攻撃と、あんたなんか嫌いよあっちいきなさいという雰囲気の（私が勝手にそう思っているだけだが）尻尾攻撃がある。それに加えて頭の上の「ニール」がたまに泡を吐いてくる。

「お〜ほほほっ」攻撃は普通に撃ち込めば壊れるので問題はないでしょう。

尻尾攻撃のほうは、両手を後ろについたらくるという前兆をまず覚えておこう。また、この攻撃は尻尾にのみ当たり判定がある。はねあげた水には当たらないということも覚えておこう。

尻尾攻撃のときは写真Bのところにいれば安全である。

このとき、「ニール」が泡を吐いてきたら撃ちながら徐々に下がっていくと避けやすいだろう。


写真B、このあたりをキープしよう。

次回からが本番だ!!

今回はステージ2まで攻略したのですがいかがでしたか。この号が出るころには、もう街のゲーセンに出回っていることだろう。次のステージ3は、これまでとがらりと変わってかなり手応えがあるぞ。いや〜月2回化になって半月後に…おっと、次は6月30日号か、では1カ月後をお楽しみに。

なお、このゲームの攻略法などお手紙お待ちしております。ゲーメスト編集部「ごくパロ極めたぜ!!」係まで。

魔性の魅力、連続技

連続技を絡めて、スーパーコンボへ

スーパーストリートファイターIIX
SUPER STREET FIGHTER II X
Grand Master Challenge

©CAPCOM

チャンスがあれば狙っていけ!!

スーパーストリートファイターIIX 空中&スーパーコンボの連続技

空中3段はもう古い。空中や地上から、貪欲にスーパーコンボへつなげるのだ。

ストIIもエックスになって、特殊な連続技、「空中連続技」が加わった。そして、これにスーパーコンボを組み合わせることによって、さらに強力な連続技が存在する。

代表的な連続技を紹介してみよう。まず、スーパーコンボを入れてから空中連続技につなぐパターンだ。これは、スーパーコンボを当てて、落ちるまでの間に空中連続技を入れるというものだ。春麗、ベガ、ディージェイで使える、スーパーコンボが決まれば、自動的に空中連続技も入り6〜8段が決定。空中連続技はこの場合、空中で2発しか入らない。

次は順番が逆になったパターンで、空中連続技を当ててからスーパーコンボにつなぐというパターンだ。この場合、空中連続技が3発ならスーパーコンボが2発、空中連続技が2発ならスーパーコンボが3発まで決まる。最高は5HITが限度のようだ。

どちらも、空中で連続して落ちるまでの間に決まるというのが恐ろしいところ。かなりの体力を奪えるし、一気に画面の端に追いやる効果もある。さらに、精神的ダメージも測り知れず、対戦では非常に有効な連続攻撃だ。チャンスがあれば、ぜひ狙ってくれ。

また、その他にもスーパーコンボ・空中連続技を使った連続技を紹介していこう。通常技からキャンセルしてつないでいくことによって、実戦で役立つ連続技になる場合もある。起き上がりに一気にたたみこむのもいいだろう。

さあ、これで対戦相手に、スーパーコンボの恐ろしさを見せつけてあげよう。

第1部 空中多段コンボ

リュウ

☆ジャンプ中パンチ→真空波動拳

リュウは、ジャンプ昇り中パンチから真空波動拳につなげるパターンが有効だ。

相手が跳びこんできたら、まずジャンプ中パンチを昇りで出す。そして、相手が着地する前に、もう一回昇り中パンチを当てよう（2回目は1発しか当たらない）。

そして、さらに相手が着地する直前に真空波動拳を放つと、空中で2発くらってくれる。合計で、空中で5発も当たるのだ。相手に与える精神的ダメージは大きいので、ゲージがたまったらぜひ狙ってみよう。


落ちる前に発射〜。


ジャンプしてきたところに中パンチを当てる。

春麗

☆中足払い→しゃがみ中パンチ→千裂脚→天翔脚

中足払いからしゃがみ中パンチをキャンセルして千裂脚につなぐことができる。8HITは確定だ。コツは、レバーを右下→左下→右下と入れることだ。こうすると、気功拳やスピニングバードキックは出ないが千裂脚は出てくれる。これを利用するのだ。

レバーはしゃがみ中パンチの直前にレバー入力をし終わっておき、パンチ、キックとボタンを押す。すると、パンチの時点でコマンドは完成しているのだが、ボタンが違うので出ずに、次のキックに反応してキャンセル千裂脚が出ることになる。

さらに、たいていの場合、千裂脚が決まれば天翔脚が空中で2発入る。2発おまけで10HITコンボとなる。

このコンビネーションは、相手を大の天翔脚でころばせたあとなどに、起き上がりに狙うことができる。また、千裂脚が決まったらたいてい天翔脚が空中で2発入ることはいつも忘れないようにしよう。実戦で大きく差が出てくるぞ。

また、起き上がりに天翔脚で跳びこみを返したあと、千裂脚を出すと空中で2発当たることがある。相手が画面の端に近いと入りやすいので、位置を考えて狙ってみよう。


まず起き上がりに中足払いを重ねて…、




落ちてくるところにさらに追いうち。そのまま裂千脚が連続で決まる。10HITコンボだ。



しゃがみ中パンチをキャンセルする。

ベガ

☆ナイトメア→ジャンプ中パンチ、ジャンプ中パンチ→ナイトメア

どちらでもつながる。実戦的なのは、ナイトメアからジャンプ中パンチを空中で6HITさせるパターンだ。

ゲージがたまったら相手のスキをついて、ナイトメアを当てる。4発当たって吹っ飛んだら、すかさずジャンプ中パンチを相手が落下する前にたたきこむのだ。2発まで確実に決まる。

相手が画面の端にさえいなければ、まずジャンプ中パンチがつながる。実戦ではナイトメアだけが決まるということはあまりないはずだ。ナイトメアとジャンプ中パンチは1セットと考えよう。

また、空中にいる相手にジャンプ中パンチを3発当ててから、ナイトメアを2発当てることもできる。こちらの5段攻撃は、あまり威力がないのが欠点。フィニッシュに屈辱技として狙ってみよう。



登り中パンチのおまけつきだ。



ナイトメアが当たりさえすれば…、

ディージェイ

☆ソバットカーニバル→ジャックナイフマキシマム、ジャックナイフマキシマム→ソバットカーニバル

ソバットカーニバルからジャックナイフマキシマムにつなげるときは、相手の位置が大切だ。ソバットカーニバルで吹っ飛ばされて、画面の端に行くくらいの画面上の位置がつながりやすい。

ジャックナイフマキシマムからつなぐ場合は、めくり中キック→しゃがみ大パンチキャンセルジャックナイフマキシマム→ソバットカーニバルの7段攻撃が強力だ。

その他のキャラ

その他、フェイロンではジャンプしてきた敵に烈空脚→烈火真拳がつながる。また、サガットは画面の端近くで、タイガージェノサイド→大タイガーアッパーカット2HITの7HITと、タイガーアッパーカット→タイガージェノサイド1HITの6HITができる。

どちらも一応空中多段コンボなのだが、画面上の場所などの関係で実戦ではなかなか使えないだろう。

それでは次に、空中連続技やスーパーコンボを使った実戦的な戦法を紹介しよう。

第2部 空中連続技 スーパーコンボの 応用戦法

リュウ

☆めくり大キック→レバー入れ大パンチ→中足払い→真空波動拳

合計して9段になる、世にも恐ろしい連続技。ちゃんと当たれば楽に半分以上の体力を減らせる。

まず、ジャンプ大キックでめくり、レバー入れ大パンチを連続でつなげる。実はこれが難しい。そして、大パンチと同時に波動拳コマンドを入力し、そして中足払いキャンセル波動拳のコマンドを入力。これで恐怖の連続技の完成だ。

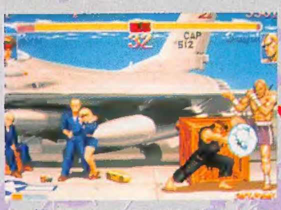
もっと実戦的で入りやすいものに、ジャンプ大パンチ→中足払い真空波動拳がある。これならほとんどのキャラに入り、7HITコンボとなる。練習を重ねて、確実に出せるようにしておこう。

☆真空波動拳ガードさせ戦法

これは連続技ではないが、真空波動拳を使ったなかなか実戦的な戦法である。

まず、相手を画面端に追いこんで、真空波動拳をガードさせる。ここで、相手が立ちガードしていたら、中足払いキャンセル波動拳が確実に決まってしまう。なんと、真空波動拳を立ちガードしていると、しゃがむことができないのだ。

そこで、しゃがんでいるようなら、すかさずレバー入れ中パンチが狙える。こちらはとっさに立ちガードできるのだが、中パンチか足払いか読みが当たらないとくらってしまうことになる。さらに、真空波動拳をガードさせたあと、前進大パンチで近づいて投げを組みこむと、けっこう返しにくくなる。



まず画面の端で真空波動拳をガードさせよう。



立っていたら中足払いキャンセル波動拳。



しゃがんでいたら前進中パンチでつぶせ。

ダルシム

●小スラヨガインフェルノ

ピヨっている相手に使えるのはもちろん、対空技としても有効。体力を約2分の1は奪える6段攻撃だ。

小スラを対空技として使うとき、早めにスライディングを置いておくのが普通だが、キャンセルしてインフェルノへつなぐため、引きつけて小スラを出すのがポイント。ちなみに、ヨガキックキャンセルのインフェルノもはいる。



難しいけど狙ってみよう。



出かかりでないとキャンセルしないので注意。

●ヨガファイヤーインフェルノ

ヨガファイヤーはもちろん小。画面端のみできる。相手の起き上がりへ背中のほうにファイヤーを重ねること。タイミングは意外と簡単。

バルログ

●スカーレットテラー4段

しゃがみ中キックをキャンセルさせて、大スカーレットテラー。バルログのほうが相手より早く着地するので、もう一回大スカーレットテラーを出すと何と空中で当たる。スカーレットお手玉4段の出来上がり。画面端より1キャラ分左に相手を位置させるとやりやすい。

もちろん、起き上がりに跳びこんできたときにもスカーレットテラー3段が可能だ。かなり減るぞ。これでバルログにうかつに跳びこめなくなったのだ。



このあとさらに追い打ちでスカーレットテラーを出す。

キャミィ

●ジャンプからのS・D・S

まずは、ジャンプ大パンチ→S・D・S。超お手軽かつ強力で大→大→スパイラルより楽。ピヨらせなくても狙えるぞ。5～6HITとキャラによって入る数は異なる。

ジャンプ大→大パンチ→S・D・Sも可能だがヒット数は同じ。一部キャラには、めくり中(大)パンチ→立ち中パンチ→立ち大パンチ→S・D・Sの7HITも可能だが激ムズ。

どの連続技も余裕でゲージの半分以上を奪う威力があるので積極的に狙っていこう。

リュウ

リュウは攻めるが華



エックスになり、一気に攻められるようになった、リュウ。新技が勝負の分かれ目だ！

RYU

担当：MOMO

リュウはおそらく、闘い方に大きな変化を持つキャラクターの一人だろう。

新しく加わった通常技、スーパーコンボをうまく使えば今までと違った、数段強くなるリュウになれるぞ。

そこで今回は、新技をうまく対戦で使うテクニックを教えよう。

ただし、この記事を読む前に、今まで（ストII〜スーパー）に築き上げたリュウの基本を身につけてほしい。

▼▼重ねれば強力な武器となる中パンチ

ほかのキャラクターから非常に恐れられているのが、このレバー入れ中パンチだろう。

この一歩前進する中パンチの優れているところは、しゃがみガードができないということだ。

少しでも対戦慣れしている人ならすぐに、この中パンチの使い方に気がつくだろう。そう、相手の起き上がりに重ねるのだ。

対戦では起き上がりに、一番安全なしゃがみガードをしたくなるもの。そんな人間の心理の裏をかいた戦法なのだ。

中パンチが入ったら、中足払い→波動拳と、つなげるのがいいだろう。うまくすれば、4段攻撃にもなるぞ。

いつまでも相手の起き上がりを中パンチで攻めていたら、次からは立ちガードをするだろう。そこで、ときどき足払いを入れると、もう相手は混乱するぞ。

しかし中パンチはうまく重ねないと、起き上がり投げを狙っている相手に投げられてしまうのだ（足払いでも）。

そんな起き上がり投げを狙っている相手には、昇龍拳を重ねると…。

これで起き上がりへの攻めは三択となり、ガンガン攻められるだろう。

中パンチの使い方は、まだあるぞ。例えば、ジャンプで跳び込んでからの中パンチや、小足払い、中足払いからの中パンチも人間心理の裏をついた攻め方だ。

ただ、投げてしまうことが多いので、その辺を気にする人は注意しよう。

もう一つ使い方として、空中にいる相手を通常技で落とし、着地するところに重ねておく方法だ。こういう状態だと、やはりしゃがみガードをしたくなるようだ。特に、下溜めの技を持つキャラに有効だ。



空中で落としたら…、



着地点に重ねておく。しゃがみたくなるよね〜。

▼▼どうやって使うか？大パンチ

レバー入れの大パンチは中パンチと違い、しゃがみガードもできる。だからといって、使えないわけではないぞ。使い方しだいで、十分な戦力となるのだ。

よく使うのが、相手の起き上がりに重ねる戦法だろう。当然、これも中パンチからの攻めのバリエーションの一つとして考えるのだ。

しかし、中パンチと違い、投げられにくい点で有効だ。投げを狙っている相手や、コマンドをミスった相手にガスガスと入るぞ。

また、ここからも連続技を狙っていける。大パンチが当たったら、しゃがみ大パンチ→波動拳、中足払い→波動拳などが連続で入るぞ。

ガードされたら、しゃがみ中パンチ→大足払い→波動拳とつなぎ、相手を固めつつ、スーパーコンボを溜めよう。

ほかにも、大パンチから突然昇龍拳や、大パンチ→小足払い→レバー入れ中パンチなど、バリエーションは多彩だ。



ゴスゴスっと入ったら…、



しゃがみアッパー→波動拳で4HITコンボ！

ほかには、波動拳ラッシュ中に出したりするのが効果的だ。間合いをつめるのに使えるが、あまり近い距離で使うと足払いで簡単に止められてしまうぞ。

とにかく、この大パンチの持つ意味は「プレッシャー」だ。この技で相手を押し込んでやろう。

▼▼▼有効に使え！真空波動拳（スーパーコンボ）

全キャラ中、一番使い勝手のいいスーパーコンボは、この真空波動拳だろう。

真空波動拳のいいところは、相手の飛び道具を突き抜けていくことだ。この性質を利用して、相手が飛び道具を使いそうだな、と思ったときに出せば、見事にヒットするのだ。しかし、こんな使い方ではまだ甘い。もっと有効に使う方法もある。

それは、レバー入れ大パンチから出す方法だ。前にも書いてあるとおり、相手の起き上がりに大パンチを重ねる。そのパンチがガードされたら真空波動拳を出そう（大パンチが当たっていたら連続技を狙う）。

もし相手が反撃しようとすれば、真空波動拳がぶち当たる。が、至近距離で出すと真空波動拳は3発しか当らず、相手は立ったままだ。

こうなったらすぐに、レバー入れの大パンチや中パンチを狙って攻めるのがベストだ。ときどき投げてしまうが、これはしかたがないだろう。



こんな状態でスーパーコンボを出せば…、



当然、突き抜けちゃう。後は投げ、足払い、中パンチなどを…。

相手が真空波動拳もガードしていたらどうするか？当然、大パンチや中パンチで攻めるのだ。が、相手が少し離れた位置で真空波動拳を立ちガードしていたら、足払いを狙ってみよう。状況によってはしゃがみガードされないぞ。

アッパー昇龍? 違うな、これからは中足鎌払いだよ

ケン

KEN

担当：びぐ



それ行けボクらの中キック

エックスになってケンの中キックは使用頻度がかなり高くなった。それではどのへんが使えるようになったのかを順に見ていこう。

●めくりに使える

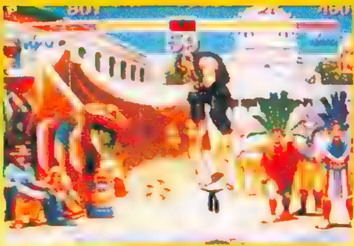
スキあらばめくりからの連続を狙いたいケンにとって、必要不可欠な技であることは言うまでもない。

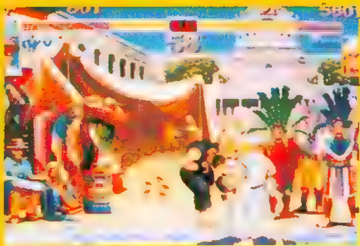
●つかみ技が増えた

中キックによる投げが、つかみ技のヒザ蹴りになった。つかみ技は普通の投げと違い受け身をとれないので、投げて受け身をとられたときよりも大きなダメージを期待できる。

しかもつかみ技からの続きがある。つかみから離れた相手は一度空中に浮いてから着地する。相手が着地するまでの間に歩いていって下をくぐり、相手の背後に回り込んでしまおう。そうすればガード方向を迷わせることができるので、すかさずアッパー昇龍を狙う。

●予想外の空中投げ利用

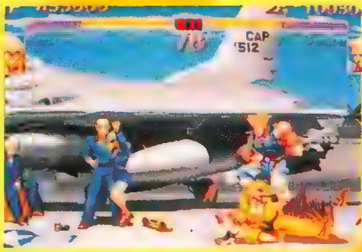

つかみから離れたら相手の下をくぐって、


昇龍拳。下をくぐる、くぐらないはそのときの気分で。

中～近距離で跳び込むときは、下方向への攻撃判定の強さを考えると、大キックよりも中キックのほうがよい。大パンチと中キックとを比較した場合も中キックのほうに分がある。ケンの跳び込みを相手が昇り蹴りなどで迎撃しようとしたときに、狙ってもいない空中投げが決まることがあるからだ。

●連続技に使いやすい

相手を転ばせたときの起き上がりには中足払いを重ね、鎌払い蹴りの㊗と㊎を使って攻めようというのは前号でも書いた通りだ。


起き上がりに中足払いを重ねるのは常套手段だ。

そのほか、跳び込むときも中キックを使ったほうが距離が低い位置で当てやすく、距離も離れないので連続技に組み込みやすい技といえる。

ジャンプ中キック↓中足払い↓鎌払い蹴り、ジャンプ中キック↓中足払い↓波動拳、めくり中キック↓中足払い↓昇龍拳など、いろいろな連続技に使える。

昇龍裂破の有効利用&大失敗の瞬間

昇龍裂破が出なくて悩んでいる人は星の数ほどあろうかと思われる。そんな裂破が出せない人から、どうすればうまく当てることができるかと日々研究している人にまで役に立つ昇龍裂破の出し方を紹介しよう。

①空中入力

読んで字の如く空中でコマンドを入力する方法。着地したときに自キャラと相手キャラの間に1キャラ分のスペースができるくらいの間合いから跳び込み、空中でコマンドを入力。このとき↓↘→↓↘というコマンドを正確に入力しなくても、↓から反時計回りにレバーを1回転して↘で止めるようにすれば大丈夫。で、着地と同時にボタンを押せば昇龍裂破の完成だ。

空中入力にはコマンドを入れやすい以外にも利点がある。着地点を攻撃しようとした相手が、少しでも技を出すのが遅れると裂破が当たってしまうのだ。

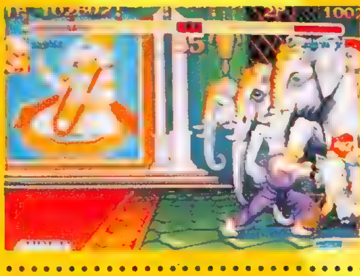

登り蹴りで驚かせといて（空中でコマンド入力、


着地昇龍裂破だ。反撃しようとしてくらってくれることが多い。

②最中入力

なにかの技を出している最中にコマンドを入力しようというもの。

具体的には、ダッシュターボのときの竜巻旋風脚↓着地昇龍拳のように、竜巻で移動している間に裂破のコマンドを入力して着地と同時に出したり、昇龍拳連打で踊っているときに突然出したりすると効果的。


起き上がりに波動拳をガードさせる。


反撃したい気持ちは分かるが、昇龍裂破にはかなうまい。

ここで昇龍裂破の大きな欠点について述べておこう。当たり前のことだが**ガードされたら一巻の終わり**ということだ。二回目の昇龍が終わって着地するまでのスキが大きすぎる。着地時のスキは小さいので、ぜいたく投げを狙ったりすることもできるが悪あがきにすぎない。

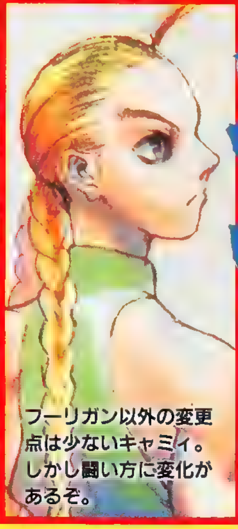

終わった。直後に頭突きでピヨらされて……。

キャミィ

連続技を決めろ！

CAMMY

担当：Scho小杉



フーリガン以外の変更点は少ないキャミィ。しかし闘い方に変化があるぞ。

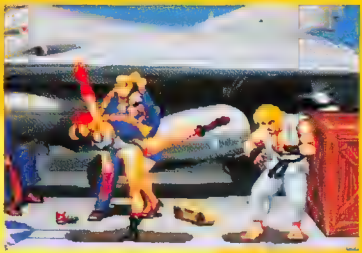
対戦でのキャミィの闘い方は、地上戦を制することが重要になる。相手の技の出かかりを的確な技を出しておくことで返していく。もちろん空中戦でも早めの対応が必要だ。そして跳び込みなどを確実に返し、スキあらばスパイラルやフーリガンといった奇襲を狙っていくのだ。ここまでがうまくいって初めて、キャミィのペースといえる闘いになるのだ。

こうして、転ばせたり、ピヨらせたりしたら、一気に連続技で決着をつけたい。強力な削り技や必勝パターンを持たないキャミィはこのチャンスを逃すとつらいぞ。

キャミィの対戦のポイントを、この流れに沿って紹介していこう。フーリガンコンビネーションの性能、使い方は次のページまるまる1ページを使って紹介するぞ。

▼ミッション：1 地上戦

キャミィの地上戦は今まで通り、中足メインにペチペチと、いわゆる足払い合戦が中心となる。他キャラの変更点で闘い方に微妙な変化が見られるが、まわりくどいことはやめて、地上戦の友、個々の通常技を使用頻度の高い順に見ていこう。



攻めているようで守りにもなっているキャミィの地上戦。

●中足払い

今まで通り、長く早いが、ブランカのステップ、フェイロンの大、中キック、ガイルの移動ソバットなど、中足を無効化しつつ攻撃できる技が多くなったので読まれないように。重要度は変わらず高い、地上戦の要だ。

●立ち中キック（遠）

波動拳はもちろん、上タイガーの出かかりをつぶすことも可能。対リュウ、ケン、本田、ブランカほか、多くの相手に使える。かなり近づいても近距離技にはならないので、接近して使え。足元に注意。

●しゃがみ小・中パンチ

小は連射がきき、中は少し判定が強い。ガイルの中足、ブランカのスライディング、長リーチのしゃがみパンチ系の技に強い。どちらも注意するのは、間合いの外から相手の中足に当てるか、早めに置いておくようにして、出かかりをつぶすかしないと勝てない点。

●立ち中パンチ（遠・近）

遠距離時のストレートは普通に立っている相手には当たらないがカウンター専用として強い、竜巻、バイソンのダッシュ技ほか、踏み込んできた相手によく当たる。近距離時のアッパーもスキの少ない先読み対空といったかんじで強い。



屈辱技というには使えすぎるかも。連発はするなよ。

●立ち大パンチ・キック

どちらも遠距離時のもの、早くてスキが小さい。中足が当たるか当たらないかという所で時々出すと効果的。特に大パンチは密着しての立ち中パンチ・キック、中足からつながるぞ。

このほか、小足連打でダル・バルのスライディングを返せたり、小パンチ、キックも上方向にはかなり強い。これらの技にスパイラル、ASナックル、キャノン、フーリガンを読まれないように組み入れていくのだ。

キャノンはガードされると大半のキャラの反撃が間にあう。たより過ぎは禁物だぞ。



早くて長いリバースフリアット。相手の出ばなをくじく。

▼ミッション：2 対空

地上で技を封じられた相手は跳び込んでくることも多いはず。そこで対空技だが引きつけてのキャノンが一番確実。ほかには、近距離立ち大キック、中パンチ、小パンチ、しゃがみ大パンチなども使える。特にめくられそうな時は相打ちしてでも返したほうが安全だ。



これでもめくられてない。ガード方向を見極めろ。

▼ミッション：3 空中戦

とにかく空中投げの間合いが広いが、やはり早めにキックなどを出したほうが確実だ。横方向には大キック、上方向には中キック、下方向や接近時には大・中パンチが強い。昇りパンチ、昇り中キック、逃げ大キックは対空としても優秀。使い分けろ。



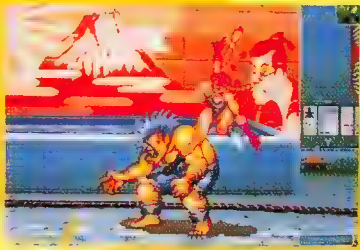
大パンチ当たってないけど空中投げは決まるんです。

▼ミッション：4 電撃戦（ブリッツクリーク）

キャミィといえば連続技、スーパーのころ使えたものはほぼそのまま使えるぞ。代表的なものを2つ。

①跳び大（パンチ or キック）→立ち大パンチ→スパイラル

②めくり中パンチ→立ち大パンチ→中足→スパイラル



中パンチのほうがめくりやすく下方向への判定も強い。起き上がりに攻めるにはコレだ。

①は言わずと知れた強力3段。3段目をキャノンにしてもいい。②は超強力4段。ジャンプ大パンチは今回ほとんどめくれなくなったため、中パンチを使う。ジャンプ中パンチは普通に使っても強く、ディージェイやダルのスライディングもつぶせる。

▼ミッション：5 S・D・S（スピンドライブスマッシャー）

全スーパーコンボ中でも最も使い易いのでは？対戦で効果的に使えるのは、中足の当たるぐらいの間合いで相手が少しでも動きを見せた瞬間に入力するというもの。深く考えなくていい。反応しろ。

ただ1つ注意するのは、キャノンと同様ガード後反撃が間にあうキャラがいることと、しゃがみガードや画面端でガードされると最後の一発が当たらずはね返らないことだ。位置だけには注意。



ここまで反応できればお見事！

S・D・Sを使った強力な連続技もあるぞ。

とにかくキャミィは接近しなければ話にならない。一度接近したら、前後に動きつつも常に一定の間合いをキープしよう。攻めが単調にならないように、中足等へのカウンターに注意だ。

3種の軌道と技を使い分けろ
フーリガンコンビネーション軌道図

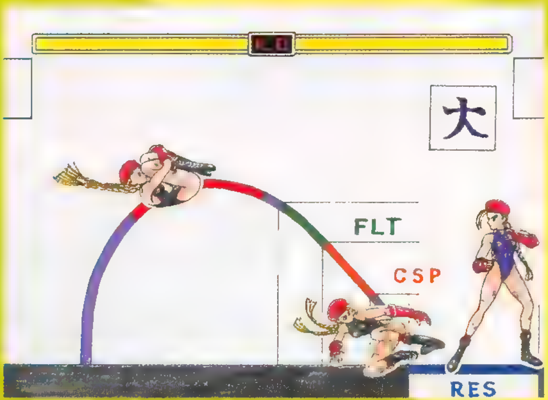
以下の図は上から小、中、大のフーリガンの軌道と、どの位置でフェイタルレッグツイスター（FLT）、クロスシザースプレッシャー（CSP）、レイザーエッジスライサー（RES）のどれが出るか、有効かを表す。

ただし、相手がしゃがんでいると、CSPがはいる位置でFLTがはいり、FLTの位置では跳び越えてしまう。

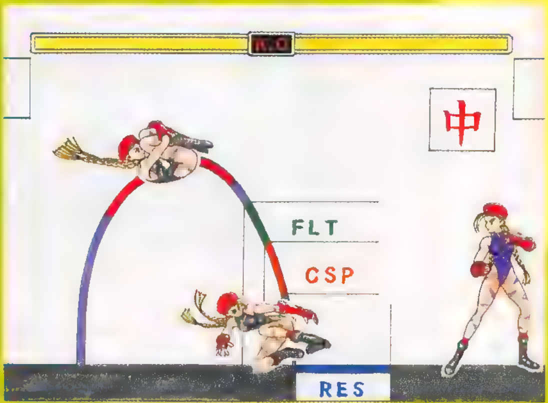
RESは着地点から攻撃判定の先端を表す。攻撃判定の先端を当てるように使えばスキが少ない。

軌道は画面が上スクロールするため、もっと低く感じられる。軌道の赤い部分は飛び道具を跳び越えられる範囲。

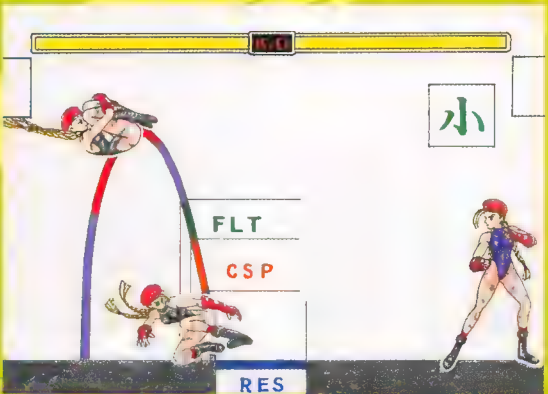
はっきり言って、大、中、小で違う技と言えるほど、使い分けが必要そうだ。



大は低く速く遠くへとぶため、間合いを気にせず最もFLT、CSPが狙いやすい。大のRESは1画面分以上届くので、後方ジャンプで逃げる相手によく決まる。



中はRESが使いやすい。飛び道具を跳び越えるなどして使っていきたい。FLT、CSPを中で狙うと、ギリギリ届かないことが多いため注意。RES専用とも言える。



小はスピードが遅いため、決めるにはかなり意表をつく必要あり。中、近距離で、大フーリガンを警戒している相手には、小でのRESが効果的。密着から相手の背面にまわることも可能。

フーリガンコンビネーションの妙!!

ただ出しているだけでは自滅技。性能を知り、使い方を工夫しろ。

使い方次第で自滅技にも切り札にもなるフーリガンコンビネーション。その代表的な使い方を紹介していこう。

①足払い合戦から使う

相手の注意を足元へやり、中足などから大で出す。大で出すのは軌道が低く、スピードが速いため、FLT、CSPの間合いに入りやすいのだ。しゃがみ小パンチなどで返してくる相手には、しゃがみフェイントからの跳び込みも狙える。


出かかりの硬直に見せかけた一瞬しゃがみフェイント。

②飛び道具を跳び越えて

FLT、CSPを決めるには、先読みが必要。もちろんこの場合、大で出す。

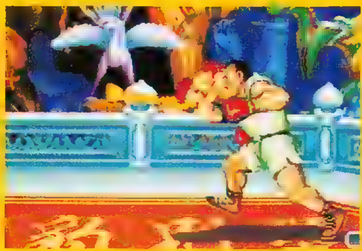
単に飛び道具を避ける時は小で。キックボタンを押し、RESが出ないようにしておけば着地のスキも少ない。

③中間距離から使う

スタート時ぐらいの間合いから不意をついて、スパイラル、跳び込み、フーリガンのどれがくるか読ませないように出す。

例えば対空に足払いを多用する相手にはよく決まるし、ある一定のタイミングで必殺技を出す相手なら、先読みで出しておけば、ベガのサイコ、バイソンのダッシュなど、ほかにも多くの技の出かかりを投げてしまえる。

また、間合いが大きく離れた時にはRESが反応されにくい。


うーし。先読み成功。投げろ。

④フーリガンで跳び越す

相手の起き上がりを跳び越しての奇襲だが、ジャンプの遅いキャミィは、速いフーリガンを使ってもおもしろい。

使うなら中か大。相手のリバーサルを空振りさせたところへ攻撃も可能。


エルボーキャンセルから。まだ振り向いてないね。

▼ちょっと得する ▼新情報

まずフーリガンのコマンド↙↓↘→↗＋パンチでも出てしまう。中足キャンセルからでも簡単。また、後方でも空中にいる相手を投げることも可能だ。

▼図を見ての考察

距離的には小が最も近くの相手を投げられるが、近くの相手を最も早く投げられるのは大である。このため、投げを狙う時は大以外使う必要はない。

ベガ

格闘王ベガ完全復活！

VEGA

担当：松ちゃん（ネッシー）


新?サイコ投げもマスター。エックスの強さはホンモノ。

▼悪の帝王ふたたび

ダッシュで最強、ターボで最弱?スーパーでもいまひとつの強さだったベガ。エックスではダッシュとはいかないまでもかなりの強さになって帰ってきたぞ。

▼新?サイコ投げ 別名120%投げ

120%投げなんて大ゲサなことを書いたが、そんなにたいした技ではない。ナイトメアをちょうどめくるようにガードさせたあと投げるだけなのだ。春麗のめくりジャンプ投げみたいな感じで、敵の振り向きざまに投げることができる。

ただし、無敵技やスクリューパイルドライバー系の技では簡単に返されてしまうのだ。残念。ほかに、キャミィなどしゃがむと極端に小さいキャラやバイソンなど極端に大きいキャラにもすぐ反撃を受けてしまうので使えない。

使う相手やタイミングに制限があるが、不意をつくのには絶好の技なので、ぜひ一度は試してくれ。


この後、120%投げが決まるのだ。

▼新連続技 デビル5段

エックスになって新しい連続技が増えたぞ。その名も、「デビル5段」だ。敵の正面から入るお手軽5段攻撃だ。

決め方は、ジャンプ中パンチ・立ち小キック→しゃがみ中パンチ・ダブルニープレス。相手の体力をかなり奪えるのでぜひマスターしよう。


すこし高めに中パンチを当て…、


この立ち小キックにつなぐ。

▼基本戦法の総復習

今までにあった戦法、エックスになって増えた戦法があると思うのでこれらをまとめて総復習してみよう。

●基本戦法その1
「カニベガ」

全く溜めを意識しないで前後移動するベガのこと。相打ちOKで飛び道具に立ち大キックを出す。飛び道具を持っているキャラに対しては非常に有効な戦法だが、立ち大キックを狙われるとつらい。

●基本戦法その2
「攻めベガ」

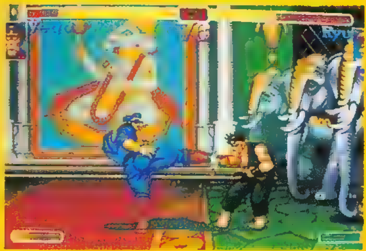
カニベガと全く逆の攻め方。溜めを常に作りサイコ、ダブルニーで攻める。

この戦法は、スーパーコンボゲージの溜まりが早いのでエックスに向いた闘い方ではないだろうか。

以上2つの戦法は前作までのものなのでエックスの新技やスーパーコンボをからめた闘い方を少し紹介してみよう。

●基本戦法その3
「ナイトベガ」

前作までは無敵技がなく、ハメに非常に弱かったが、エックスでスーパーコンボが追加されハメを脱出できるようになった。天敵リュウ、ケンのトリカゴ（波動昇龍拳）も脱出可能に。しかし、これらの恩恵を受けるのにはいかに早く、かつ、うまく溜めるかが重要になってくるのだ。このことの細かい内容は6月15日号を読んで研究してほしい。


相打ちOK立ち大キック。

▼各キャラへの対応策

闘いやすい相手から、乱入されると困る相手まで、一挙に全キャラを攻略してみるぞ。ベガ使いの人なら自分との違いを比べ、ベガ使いでない人はベガがどのように攻めてくるのか研究してみよう。

立ち大キックの使い方が鍵
VSリュウ、ケン、ダルシム

早くてよけづらかった波動拳がゲームの高速化に伴ってさらによけにくくなった。トリカゴにされるとほぼ負け確定だ。うまく垂直ジャンプでかわすか、ヘッドプレスで脱出するしかない。

とにかくカニベガに徹することが重要。相打ちOKで波動拳に立ち大キックを合わせることに命を賭けるのだ。つけ込むスキとしては、昇龍拳が弱くなったので相手の起き上がりにめり込みヘッドプレスをどんどん使っていこう。

ダルシム戦は、ジャンプ中パンチが使えるので積極的に狙ってみよう。他は、リュウ、ケン戦と同じ戦法で闘えるぞ。

ジャンプ攻撃をいかに返すかが鍵
VSE・本田、ブランカ

本田、ブランカのジャンプ攻撃を返しにくいのがつらい。相打ち覚悟のサイコか、昇り大キックで返すしかない。しかも、ベガ側が一方的に負けることもあるのだ。

ジャンプ攻撃からの大銀杏投げ、かみつきなどのハメ?に持っていかれると絶望的。これらの対策は、こんな状態にもっていかれないようにするしかないとしか言いようがない。常にベガペースで闘うことが重要になってくるぞ。

ソニック系の技をいかに返すかが鍵
VSガイル、ディージェイ

ガイルのソニックは出るまでの時間が長いので立ち大キ


ダブルラリアットもナイトメアなら大丈夫だ。


通称「レッグプレス」。

ックでつぶしやすいのに対して、ディージェイのエアスラッシャーは技のスキが少ないため立ち大キックで合わせづらい。また、ガイルの中足払いはスライディング（ホバーキック）でつぶせるが、ディージェイの中足払いには負けてしまう。

以上の点から、ガイル戦は有利に闘えるのだがディージェイ戦はかなり苦戦するだろう。めくりジャンプキック、ダブルニー、サイコもすべてジャックナイフマキシマムで落とされてしまう。待ちベガとはいかないまでも、かなり消極的な闘い方を強いられるだろう。

スクリューハメにいかに持っていかれないかが鍵
VSザンギエフ、T・ホーク

スクリュー、タイフーンハメがやはりきついだろう。リバーサルでダブルニーが出れば脱出できるが、なかなかうまくいかないだろう。

ザンギはダブルラリアット、ホークはトマホークバスターでサイコ、ダブルニーの両必殺技が返されてしまうぞ。この2人が相手の時は待ちベガになるしかないだろう。T・ホークのコンドルダイブをガードしたあとは必ず反撃できるぞ。

突進技をいかに返すかが鍵
VSフェイロン、バイソン

烈火拳やダッシュストレートの対応が重要なポイントとなるぞ。返し方がまずいと、一気にラッシュをかけられて負けてしまう。突進系の技は立ち中キック、中足払いなどが有効な反撃手段だ。

フェイロン戦は、超攻めベガで大丈夫。レバー入れ中キックと烈空脚が下段ガードできないことは覚えておこう。

バイソン戦では、少し控えめに攻めたほうが利口ではないだろうか。なぜなら、こちらの攻撃がすべてバッファローヘッドバットに負けてしまうからだ。しかも、うかつに足を出すとスーパーコンボをもろにくらってしまうので注意したい。



おつりはきっちり返そう。



うかつに足を出すと地獄が待っている。

チクチクモードをいかに撃破するかが鍵
VS春麗、バルログ、キャミィ

この3人組をいかに倒すかがベガの命運を握っていると言っても過言ではなかろう。

ネチネチ君やチクチク君（春麗で立ち中キックや中足払い、バルログで立ち小、中パンチを多用する人）にはかなり苦戦するだろう。サイコなども天昇脚、スカーレットテラー、キャノンスパイクで楽に返されてしまう。基本戦法はカニベガなのだが、調子に乗っていると大キックを狙われてしまう。

一番困る技がローリングイズナドロップ。スーパーコンボが決まるまでスーパーコンボゲージが減らないくせに、決まると体力が半分も減ってしまう。しかも返しにくいのだ。どうしようもない技だ。



このチクチク、ネチネチをどう崩すかがポイント。

この3人組の特徴はジャンプ攻撃が強いこと。奥技ジャンプ中キックが負けまくる。相手のジャンプ攻撃を逃げ大キックや昇り連続中パンチなどバリエーションに富んだ攻めをすれば多少楽に闘えるのではないのだろうか。

下タイガーの先読みが鍵
VSサガット

エックスのサガットは下タイガーの硬直時間がけっこう長いのだが、スーパーモードにしたサガットは硬直が短い。スーパーモードのサガットに砲台になられるとかなりきついのだ。他にも、近距離でピチピチモード（立ち小キック連打）に持っていかれると脱出不能になる。ナイトメアが使えると脱出できるのだが、サガット戦ではスーパーコンボゲージが溜めにくいのでボコボコにされるだろう。相打ちOKの立ち中、大キックを有効に使うしかないのだ。

立ち中キックの使い方が鍵
VSベガ

この勝負は互いの読み合いに尽きるだろう。いつ立ち中キックを出すのか、いつダブルニーを使うのかが重要なポイントとなるぞ。ベガは強力な対空技がないのでヘッドプレスをまぜつつ、ダブルニーで押す戦法が有効だろう。同キャラなので別の意味で最も闘いにくい相手だ。



こうなると何もできないのだ。

▼▼うまくなる秘けつ

まず、どの相手にどの戦法が有効なのか把握するのが大事だ。攻める時は攻めて、待つ時は待つ。このタイミングが難しい。連続技（立ち小キック×2から立ち大キックなど）の目押しがきっちりできればかなり強いキャラの部類に入るぞ。しっかり修業すれば「格闘王ベガ」完全復活だ。

春麗 CHUN-LI

キャンセルサウザンドのすばらしさを君に！



キャンセルの手順を覚えていざ実戦へ。
担当・GED

天昇脚は無敵？

ほかの人は相手の跳びこみをうまく天昇脚で迎撃しているのに、自分でやってみるとなぜかいつも一方的に負けてしまい「こんなに引きつけて出したのになぜなんだ？」なんて思った人も多いだろう。

じつはこの技、大・中・小でそれぞれ無敵時間が違うのだ。大のほうが短くて、小のほうが長くなっているので、なるべく安全に返したいのなら小でいこう。大で出すと「ハッー」とか言いつつ蹴とばされることが多いし…。

そして、天昇脚が3発入るはずなのに1、2発しか入らないことが結構あるが、これは相手の跳び込みが浅かったり、技を出すのが早過ぎたりするのが原因。特に、小の天昇脚はあまり上に伸びないので、引きつけが重要だ。

あと、相手が画面端にいる場合は、大であろうと2発までしか入らないので気をつけよう。

天昇脚でさんざん蹴り上げたあとに、スーパーコンボをいれるということもできるぞ。



この無敵時間が違う。



端だとカベに引っかかってしまって2発までしか入らない。

時代はキャンセルスーパーコンボだ

なんと〝中足払い↓しゃがみ中パンチ→スーパーコンボがつながるのだ。

入力は、中足払いを当てたあと、千裂脚の入力を開始して、しゃがみ中パンチを当てた直後にキックボタンを押して、コマンドを完成させるという方法。この連続技で8ヒットコンボいただきだー

ちょっと変な入力方法だけど、実戦で出せるように練習しておこう。

歩き千裂脚や、起き上がり千裂脚などのテクニックは別ページで詳しく説明してあるので、そちらもぜひ活用してほしい。

強いぞ！春麗バリア

とうとう、ジャンプ小キックの足先までやられ判定がついてしまったので、リュウ・ケンの昇龍拳やサガットのアッパーカットをスカらせる戦法がとりづらくなってしまった。でも、通常技が相変わらず強いからまあいいか。

今回は、垂直ジャンプ小キックが強くなって、対戦で重宝すること間違いなしだ。かなりいろいろな技に勝つことができる。まるで、ストIIのころの強さを取り戻したみたいだ。しかも、立ち小キックが意外と遠くに届くので、立ち中キックに織り混ぜて使っていくといいだろう。

あと、背中蹴りがいつでも出せるので、飛び道具をかわしたりすることもできる。特に、ソニックを追いかけてくるガイルに使うと効果があるが、スキの多い技なのでやたら多用すると危険だぞ。



ほら、このとおり。



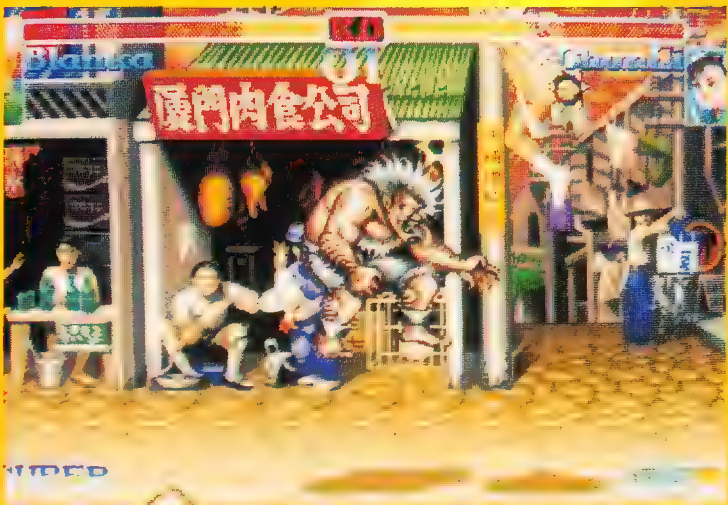
この時、すでにレバーは入力してある。



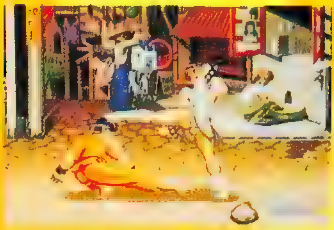
このあと、コマンド入力開始。



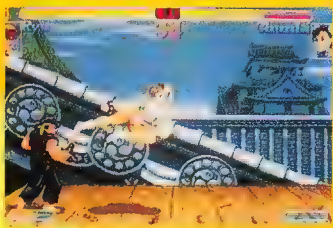
落ちてくるところをコレで。



この小キックは強いぞ！バーチカルだって落としちゃう。



大足払いの外から当てることができる。



これはダメなんだってば！



これでソニックを越えて奇襲をかける。

ブランカ

間合いの見切りが勝負を分ける

BLANKA



この間合いになればこっちのもの！ガマンカマンで垂直ジャンプ。新技も使えるのだ。

担当：珈琲FREAK！

この間合いなら こう攻めよう

ブランカには得意な間合いがいくつかある。そこでどう攻めるか?その効果的な選択技を紹介しよう。

代表的な得意間合いとして

1、寝起きパンチがぎりぎり当たる間合い。

2、垂直ジャンプ大キックがぎりぎり当たる間合い。

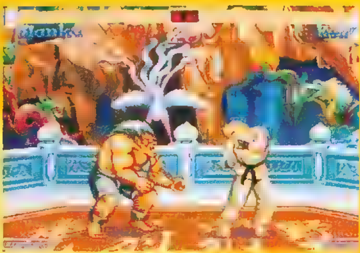
3、密着の間合い。

といったところが挙げられる。

1の寝起きパンチが当たる間合いでのブランカの選択技としては、以下のようなものがある。



これが1の寝起きパンチがぎりぎり当たる間合い。



2の垂直ジャンプ大キックがぎりぎり当たる間合い。



3の密着の間合い。

●寝起きパンチ

全キャラに有効。無警戒の人が多いので結構決まりやすい。特にガイル、ディージェイの場合は飛び道具などを撃ってくれれば、その下をすり抜けて当たる。

●小ローリングアタック

着地後の噛みつきが狙い。寝起きパンチを警戒してガードがちになった相手にはどんどん噛みつこう。

●かる～い前ステップ

これも噛みつき狙い。溜まっていない時に出せるのが利点だが、反撃されやすいのが欠点。

2の垂直ジャンプ大キックの間合いでは、垂直ジャンプしておこう。そこからの選択技としては、次のようになる。

●垂直ジャンプ大キック

昇龍拳つぶしと言えばこのキック。出かかりに合わせると負けるので少し引きつけよう。昇龍拳以外でもほとんどの技に勝てる。

●垂直ジャンプ大パンチ

垂直ジャンプ大キックに比べて判定が強い、リーチが長い、出ている時間が短い、という特長を持つ。また横方向の判定は広いが端方向には狭いので、高度差がある時は使わないほうがいい。

●着地後しゃがみ中キック

またジャンプか、と思った相手に、しゃがみ中キックを当てよう。ローリングが溜まっていればキャンセルローリングも入る。

●着地後立ち小キック

これも昇龍拳系対空技対策。すかして、あとは好き放題、近寄って噛みついてみるとか、しゃがみ大パンチを入れるなり、電撃で待つなり、何でもOK。

3の密着の間合い、ここではある特殊なコンビネーションが使える。そのコンビネーションからの選択技として考えてみる。そのコンビネーションとは、密着からしゃがみ中キックキャンセルかる～い前ステップで相手の裏側にまわり、さらにしゃがみ中キックキャンセル、とループさせるのだ。

まずはこの密着の間合いへのもっていき方からいこう。

○跳び込み攻撃をガードさせる。

○小ローリングで近付く。

○かる～い前ステップで近付く。

○相手の起き上がりにしゃがみ中キックやロッククラッシュを重ねる。

といった方法から狙っていく。

このループに入ってからのバリエーションは、

●ワイルドファング

いつでも噛むことができる。

●バーチカルローリング

斜め下での往復が可能なのでいつでもバーチカルは出せる。相手がジャンプで逃げようとしたらこれでOK。

●しゃがみ中キックキャンセルかる～い後ろステップ

このループを確実にかえしてくる相手にはこれで逃げてみよう。そしてすぐ、ローリングや、寝起きパンチ、しゃがみ大パンチなどを出せば、高い確率でくらってくれるはず。

このループは奇襲技なので相手があせって対応をミスしてくれることを期待している。ループに対応してこれる相手には早めに噛みついておこう。

起き上がり セメ～ル

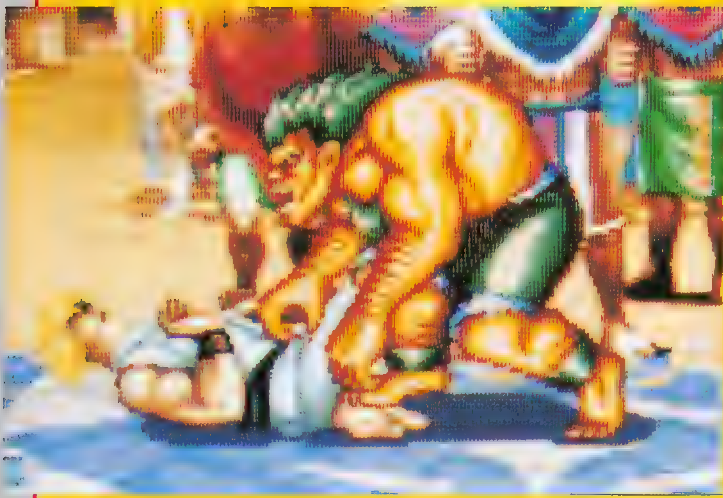
相手の起き上がりもブランカのチャンスの一つだ。この起き上がりの攻め方にもコツがある。

○斜めジャンプ大パンチを重ねる。待望の跳び込みだ。パーフェクトに重ねよう。入ればちならまずOKだし、入れば相打3段決定なので狙って損はない。

○しゃがみ中キックを重ねる。キャンセルしてローリングも出しておこう。

○寝起きパンチを重ねる。これはお手軽だけど結構有効。リバーサル出せるものなら出してみろって感じで攻めよう。

○倒れている相手に重なっておき、起き上がりの瞬間かる～い後ろステップで逃げる。相手は投げか、無敵系の技を出してくるだろうから、すかしてあとはローリングでもバーチカルでも当てやすいほうでOKだ。かる～い後ろステップは相手の技を誘うためにぎりぎりまで待とう。何もしない相手なら噛みつけばいい。そこは読み合いだが、この状況で技を出さず我慢するという選択はまずしないはず。



ここでかる～い後ろステップの無敵が役に立つ。



足先はやられ判定がない。すかってくれたらこっちのもの。



昇龍拳か投げをしたくなるはず。

前号に引き続き、怒濤の最終回!!
今までありがとう!

僕らのスーパーな日々

スーパーのほうが良かった!
いーやXのほうがいい!!
そんな賛否両論あるだろうが、
まとめて面倒見よう!!

[illegible]

前号のおさらいも兼ねて、全キャラのスーパーコマンドを一挙公開。コマンドは、左右、もしくは上下にガチャガチャやりながらボタンを連打したほうが成功しやすいぞ。

リュウ

白リュウは、X(エックス)キャラよりも波動拳のスキが少なく、ジャンプが速く、なおかつ昇龍拳が無敵などの利点はあるが、やはり前進パンチや真空波動拳がないのは、かなり差の出るところだ。

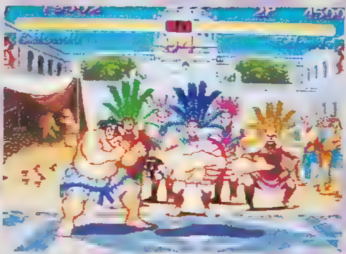
それでも白リュウが好きで、どうしても白リュウじゃないとヤダっという人でなければ、X(エックス)キャラをおススメする。

E・本田

まず、スーパー本田とX(エックス)本田の違いはどこか?

最たるものとして大銀杏投げと前進百裂張り手が挙げられるが、実はほかにも、立ち、しゃがみ、パンチ、キックが入れ替わっている。

それらを考慮すると、X(エックス)キャラのほうが使いやすくも強くもなっているという結論となるだろう。



スーパー頭突きの無敵時間はスーパー本田のほうが長い。

これぞスーパーカラーの全貌だ!

オリジナルスタンダードカラー　選択コマンド表

リュウ	小パンチ	→→→←
ケン	小パンチ	←←←→
本田	小パンチ	↑↑↑↓
春麗	小パンチ	↓↓↓↑
ブランカ	小パンチ	→←←←
ザンギエフ	小パンチ	←→→→
ダルシム	小パンチ	↓↑↑↑
ガイル	小パンチ	↑↓↓↓
バイソン	小パンチ	→←←→
バルログ	小パンチ	←→→←
サガット	小パンチ	↑↓↓↑
ベガ	小パンチ	↓↑↑↓
ホーク	小パンチ	→→←←
キャミィ	小パンチ	↑↑↓↓
フェイロン	小パンチ	←←→→
ディージェイ	小パンチ	↓↓↑↑

ブランカ

レバー前下大パンチのスライディングとキックボタン三つ同時押しのステップ。これらの技の追加に、感激してるプレイヤーも多いのでは?

しかもスーパーコンボがかなり使えるとあっては、もうX(エックス)でやるしかないよね。

春麗

春麗はX(エックス)になって特に進化したキャラの一人といえよう。

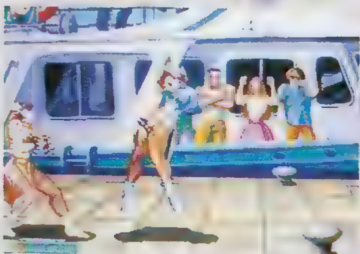
対空兵器「天昇脚」やスーパーコンボの使いやすさ、中キックのめくりやすさなど、非の打ち所がない強さだ。

しかし青チュンにもオーラパンチキャンセルというモノが発見され、青春麗も多少は使ってもらえそうだ。

バルログ

バルログ最大の悩み、ツメの耐久度のなさ。X(エックス)になってこの悩みがなくなり、しかも待望の対空技には無敵時間まである(S・テラー)。

こんなによい変更点ばかりなのに、イタイ変更点がほとんど目に付かない。スーパーよりX(エックス)。迷う必要なし!!



オーラパンチキャンセル気功拳も2HITコンボ。

ベガ

しゃがみ中パンチと中足払いにキャンセルがかかり、空中で中パンチを2発以上ヒットさせることができる。といった細かな変更点もさることながら、何と言ってもスーパーコンボが使える。

ベガも良い追加点ばかり目立ち、スーパーより悪くなった点がほぼないと言える。

キャミィ

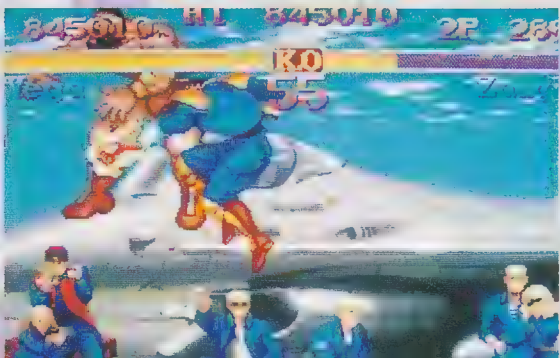
キャミィはもともと跳び込みが苦手なキャラだ。しかしX(エックス)でフーリガンコンビネーションが新たに加わり、この弱点を補っている。

スーパーコンボもそこそこつかえるが、通常技の微妙な弱体化がどうしても気になる人はスーパーでいこう。

ディージェイ

ジャックナイフマキシマム。これだけで、ディージェイはX(エックス)キャラに軍配が上がるだろう。エアスラッシャーのスキもX(エックス)キャラのほうが短いうえ、スーパーコンボのオマケも付いて、スーパーキャラの存在は何のためにあるのかと疑ってしまうほどだ。

かわいそうだがここは旧ディージェイを見捨てて、新生ディージェイで上を目指そう。



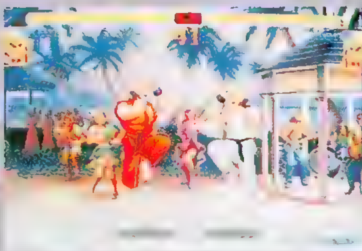
ジェット機より高く舞い上がれ!!ザンギ!!

それでは実際に、いくつか例を挙げてストIIオリジナルカラーとXカラーの微妙な(それでいて結構デカイ)差を見ていこう。

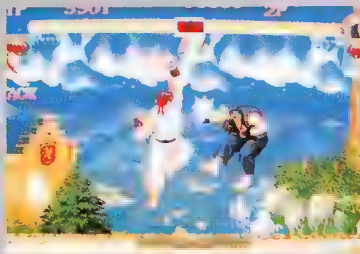

しかも先に動ける。これはかなり大きいぞ。


お?スーパーのほうが出るのが早いよ。


グランドタイガーショット。モーションは同じだが…。


ん?スーパーのほうがわずかに着地が早い。リュウも同じだ。


同時にジャンプをすると…。


エックスでは無敵じゃないのでこうなってしまうわけ。


これは結構メジャーな例。同時に出した昇龍拳。

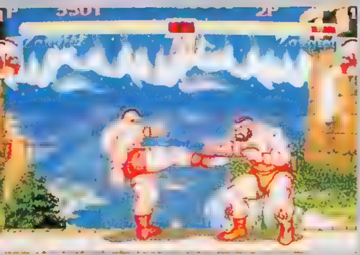



しかもスキが小さく、先に動けるようになる(先にしゃがむ)。


先に出現するのはエックスのほう(影に注目)。


モーションが変わっているので少しわかりにくいが…。


エックスではヒット。強くなっている証拠だ。


スーパーの立ち中キックはこの間合いでスカるのに対し、

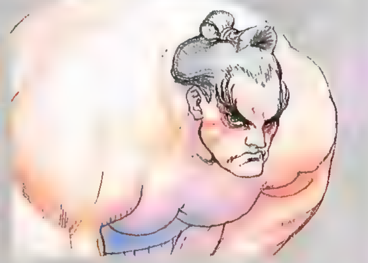

同じ間合いで遠距離用のラウンドハウス。認識範囲の違いだね。

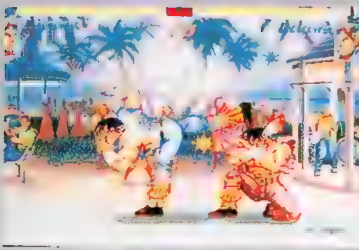

新グラフィックの大キック。これは近距離技だが…。

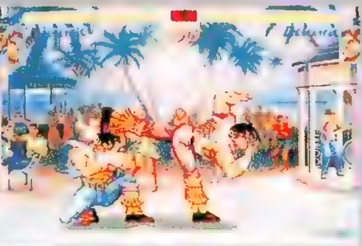

そして着地。エックスのほうが早いのだ。

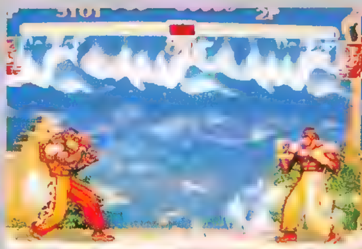

おや、ここで落下が変わる。


スーパー百貫を同時に出したぞ。




スーパーでは当たる。あのころはよかったなぁ。

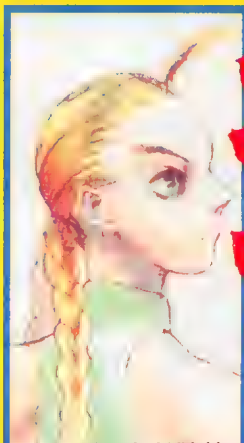

エックスホークはスカってしまうこの大キックも…、


これこの通り。硬直がエックスになって短くなったのだ。


スマアッシュ!出るのは同時だが、

キャノンスパイク決めほーだい
キャミィ
CAMMY

担当：Scho小杉



コツさえつかめばクリアは楽。キャノンや連続技の練習台だ。

キャミィは全キャラ中、かなりクリアしやすい部類にはいるぞ。ポイントはやはり中足とキャノンスパイク。X(エックス)になって、キャラ性能やCPUの性格が変わったものも多いのでいろいろ遊ぶのだ。

▼▼誘ってキャノンをたたき込むのだー

要は中足で跳ばせて、キャノンで落とすわけだが、今回のCPUはかなり気まぐれ。中足をてきとーに出していると空振りに攻撃をあわせてきたり、ボーッとしてたり、ガードせずに後ろに下がったり。



ああぁっ下がるなっガードしろぉ!

だから中足を当てるかガードさせつつ少しずつ押しこんで行き、跳んできたら引きつけてキャノンだ。



引きつけてキャノンの練習にもなる。

キャノンで転ばせたら、起き上がりに中足を重ねてCPUをステージ端まで追いつめるまで続ける。

端まで追いこんだらこっちのもの、中足を当てるかガードさせたらキャンセルせずにキャノンスパイク。キャノンがガードされても着地即キャノンで反撃は受けない。

ダルシム、本田、ザンギ、キャミィ、T・ホーク、フェイロン、ディージェイ、ベガに有効なパターンだ。

VS リュウ

パターンはほとんどいままで通り、2発一セットの波動拳の2発目に跳び込め。多少遅れても昇龍で返されることは少ない。連続技を狙っていこう。起き上がりに中足を重ねておくと、ほぼ必ずくらってくれる。跳び込みは引きつけてのキャノンで返せ。

VS ケン

鎌払い、鉈落としが怖いので近づかせるな。跳び込みは大キャノンで返し、波動拳に跳び込んでいけば勝てる。

大昇龍は立ちガードして、連続技か空中投げを決めていこう。

VS 春麗

中スパイラルの先端をガードさせると、スピニングを出してくることが多いので、後ろからしゃがみ大パンチかキャノン。垂直ジャンプしたらキャノンか投げを入れろ。

跳びまくりモードの時はキャノンで確実に落としていこう。気功連射モードは遠めからのジャンプ大キックぐらいしかないか。

キャノン→キャノンは使えなくなったぞ。



こんなかんじでスパイラル。

VS ガイル

跳び込みからの連続技が狙える。中足キャンセルフーリガンもよく決まる。跳んでくるのを待ち、キャノンが一番安全ではある。

VS ブランカ

キャノンをガードされると必ず反撃をくらう。バックステップ、バーチカルと跳び込みはキャノンで確実に返していけ。近くから跳び込まれたら、くぐってキャノンが確実。

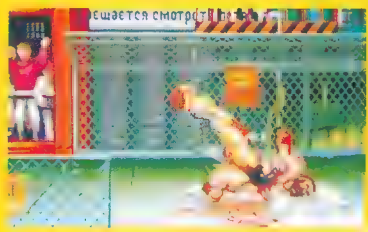
起き上がりに裏拳（大パンチ）を重ねておくと、よくくらってくれる。



くぐってキャノン、くぐり投げは時々返される。

VS ザンギエフ

スタート時より少し近い間合いからフーリガンで、FLTとCSPで投げているだけ。



これだけで勝てるし…投げまくれ。

VS 本田

中足→キャノンのみでいいのだが画面の端に追いこむまでは立ち中キックメインで、ぺしぺしとテンポよく押していこう。

VS ダルシム

こいつも一回転ばせてしまえば中足→キャノンでOK。

起き上がりに中足やキャノンを重ねる時は、間合いとタイミングに注意。

ドリル系の技はしゃがみガードしてから反撃したほうが確実。

VS キャミィ

以前ほど跳んでこなくなった。キャノンで一度転ばせば中足→キャノンパターンが決まる。起き上がりに跳び込みからの連続技を狙うのもいい。



起き上がりキャノンは少ない。跳び込め。

VS T・ホーク

中足→キャノンで大丈夫だが、適当に出していると空振りしてしまうので、中足の後、ホークが動いたのを見たらすぐにキャノンを出す。

VS フェイロン

こいつも中足→キャノンパターンだけでOK。

VS ディージェイ

もろ、中足→キャノンパターンでOK。

VS M・バイソン

いままで通りでOK。ダッシュに中足スパイラル2段を叩き込め。グランドストレートだけには注意。

VS バルログ

バルの立ち大爪やスライディングが当たらないぐらいまで離れて、おもむろに中足を空振りして、すぐに大キャノン。なぜかよくぶち当たる。



このぐらいの位置で中足→大キャノン。

VS サガット

楽。上タイガーをスパイラルで抜けるより、大キックの先を当てるように跳び込んだほうがいい。アパカもつぶせるし、下タイガーに当たれば中足スパイラルの3段が決まる。

VS ベガ

中足→キャノンが画面端以外でも使えるが、大キックが怖いので跳んでくるのを待ち、キャノンで転ばせてからパターンにもっていく。

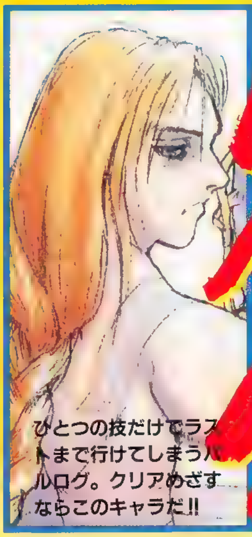
キャノン→キャノンのみでも勝てる。

バルログ

1コインクリアに一番近い！（かっ？）

BALROG

担当：FRS-N.O



ひとつの技だけでラストまで行けてしまうバルログ。クリアめざすならこのキャラだ!!

時代は再びバルセロナ!!

ストⅡダッシュのCPU戦でお世話になったバルセロナ往復パターンが、エックスで復活する。しかも、スーパーストⅡから、バルセロナは当たれば必ず相手をダウンさせることができるので、ある意味でダッシュ時代よりハマりやすいといえる。

それでは、詳しいパターンを紹介しよう。

当てるのは爪の先！

まず、自分の背中に向かって壁向かいジャンプ。レバーは左へ入れっぱなしだ。バルログが壁ターンしても、レバーはまだ左へ入れたまま。バルログが相手の頭の高さくらいまで落下したら、相手方向へレバーを入れて空中制御、爪の先だけを相手に当てる感じでバルセロナを出す。つぎのバルセロナへ行くタイミングは、相手が起き上がりきった一瞬後。このタイミングでバルセロナを出せば、CPUは強引に通常技（or昇りジャンプ攻撃）で返そうとして、面白いようにバルセロナに当たってくれるぞ。エックスになって、こちらの技に完全対応しようとしてくるCPUの裏をつく戦法だ。

このパターンは主に、対ブランカ、バルログ以外の全キャラに有効。

また、対リュウ、ケン、ブランカ、ダルシム、サガット戦でも、このバルセロナパターンは一応効くが、もっと簡単な方法があるので、パターン別に紹介しよう。

●スライディングパターン

対リュウ、ケン、ダルシム戦に有効。一度相手を転ばせたら、相手が起き上がった直後に届くようにスライディングを出す。するとこの3人はすってんすってん転ぶ。

●大爪のみパターン

対ブランカ戦で使う。遠間からテキトーに立ち大爪を出す。スーパーストⅡと同じパターンだ。跳び蹴りはしゃがみ大爪か、くぐって投げよう。

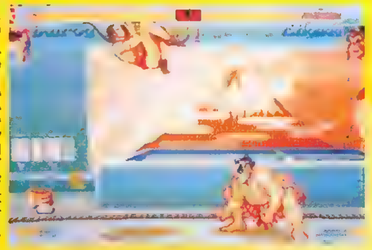
●アッパーカット誘い法

上段タイガーショットをスライディングで転ばせて、サガットの起き上がりに昇り中キックを出して跳び越える。

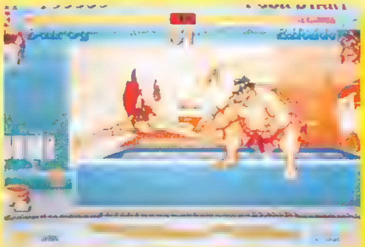
するとサガットは逆側にアッパーカットを打つので、歩いて投げ。ストⅡダッシュ時代からの黄金パターンであるが、今回は昇りで何らかの技を出さないと、うまくアッパーカットを誘えないようなので、この点だけに注意しよう。



常に背中側へ壁向かいジャンプをする（レバーはまだ左）。



このへんまでバルログが落下したら、レバーを相手方向へ入れて…、



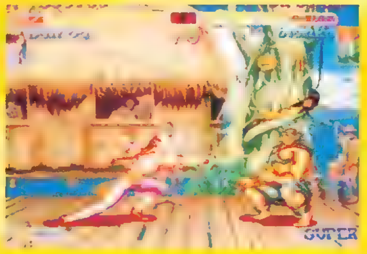
バルセロナ。爪の先を当てるように技を出そう。



つぎにバルセロナにいくときは相手の起き上がりきった一瞬あと。このタイミングならCPUは無理矢理バルセロナを返そうとしてくらってくれる。



一度転ばせたらスライディングだけでOK。



立ち大爪を遠間から当てよう。

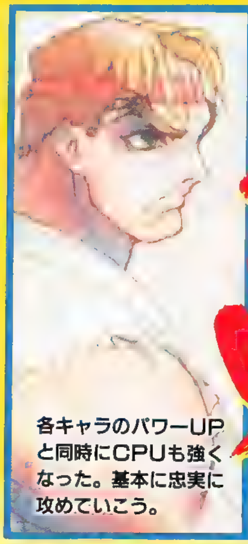


昇りで技を出しつつ、起き上がり中のサガットを跳び越えるとアッパーカットを誘える。

CPUをブッ飛ばすのだ!! リュウ

RYU

担当：K-TAN



各キャラのパワーUPと同時にCPUも強くなった。基本に忠実に攻めていこう。

▼相手のジャンプを見逃すな!!

スーパの時と比べてX(エックス)は、かなり手強くなった。そこで攻めていくうえでの注意事項を述べておく。

その① 近距離で波動拳、スカシ昇龍を撃つべからず。

その② やたらに跳び込むべからず。

その③ 前進パンチをスカしてはならぬ。

一～二人目の場合はたいして問題はない。波動拳を勝手にくらってくれる。が、三人目ぐらいから鬼のような反応をしてくるようになる。後へ行けば行くほど強くなるのは、みんなもプレイをして実感したはずだ。ではCPU攻略いってみようか。

VS フェイロン 固めて削れ!

フェイロンに対して、注意事項その②だけは、そんなに気にしなくてよい。ジャンプ小キック・パンチで跳び込んでゆき、着地にしゃがみ小足払い2発ぐらいガードさせてから大足払いを出し、これにキャンセルをかけて波動拳を出す。これの繰り返しだ。



こう跳び込んで。



固め〜る。

こうするとフェイロンは、たいていガードしてくれるはずだ。高い位置で当てても、くらい投げされにくいぞ。

跳び込む時、フェイロンの真上でなければ、ヤツの熾炎脚をほとんど消すことができる。大パンチでもいいぞ。

たまに立ち大パンチで返されるときもあるが、いたしかたない。

VS キャミィ 遠くへ離れて波動モード

いきなりのフーリガンコンビネーションが怖いので、画面端に離れて闘うことになる。近距離で闘うのはかまわないが、彼女の中足払いに負けたり、こちらの足払いにキャノンスパイクを合わせられてしまったりするのが現状だ。

スタート開始直後、昇り空中竜巻で、後ろへ逃げる。次に小波動を撃ち、跳んで来たら昇龍・足払いなどで返し、起き上がりに波動拳で、追っぱらう。

これで彼女が画面端まで追い払えたら、大波動拳を連発する。結構くらってくれる。

VS T.ホーク コンドルダイブにねらいをつけろ!

キャミィと同じような戦法をとる。なるべくヤツを近づけないようにしなければならない。

ヤツとの間合いを十分とったら、波動モードだ。そうすると、だいたいコンドルダイブかトマホークバスターで抜けてくる。

前者の場合は、昇龍が間に合う。だが、やぶから棒に波動拳を連発すると、タイミングを誤ってくらってしまう。

後者の場合は、近づいて、ホークの着地にアッパー昇龍・波動拳を狙う。

狙いすぎるとガードされてしまうので早めに出そう。

あとは、普通の状態で、大足払いを出すと、なぜか転んでくれることが多い。



やって来い来いコンドルダイブ。



あ〜りがと〜う。

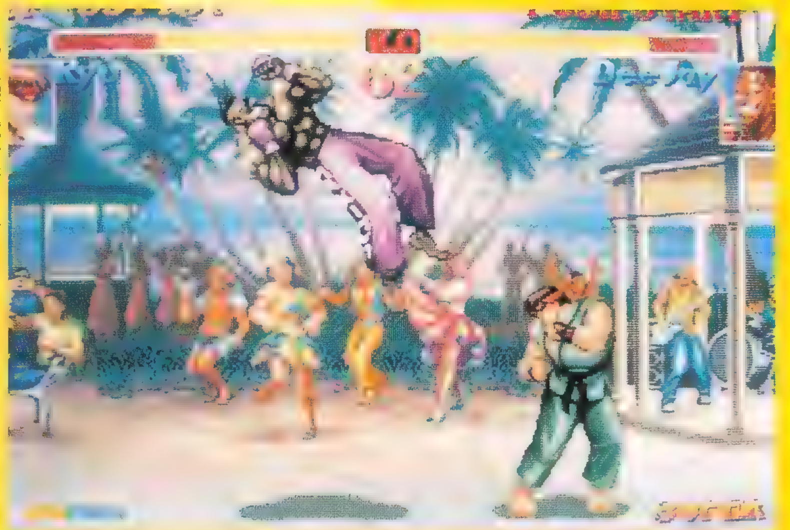
VS ディージェイ う〜〜〜〜〜ワン！ワン！ワン!!!

吠えたくなる気持ちはわかる。だが、くじけずに頑張るのじゃああ〜！

▼なにやってんのあんさん

波動拳を撃つのはやめたほうがいい。近距離ならなおさらだ。跳び込みもスライディングや立ち大キック、パンチで返されてしまう。

だが、ディージェイの動きをよく見てみると、波動拳を撃たずとも、勝手に跳び込んで来てくれる。これを昇龍や立ち大、しゃがみ大パンチで迎え撃つ。タイム後半にさしかかると、エアスラッシャー連発モードになる。ここで真空波動の出番というわけだ。



おおっ!跳び込んで来てくれる!



ヤッホーッ。

▼遠い間合のときは大竜巻

どうしても勝てない人は、この戦法をおすすめする。

この4人のうち、遠い間合で大竜巻を出すと当たってくれるのがディージェイ、フェイロンだ。近距離で出すと返されやすいので注意が必要である。

ホークは垂直ジャンプ大キックパターンが、結構決まりやすい。

春麗

ストII101の謎No.53???

歩き千裂脚は実在した!!

極悪非道の歩き千裂脚をキミに伝授!

M.D.S.(ミーはどこでも千裂脚出るザンス)ーRIK君

おどろくべき事実! 千裂脚のボタン受付時間は無限大なのだ

普通、千裂脚を出す場合、まずためる。次にコマンドを入れる。最後にボタンを押す。で、この最後のボタンを押すタイミングは、コマンドが完成されてからすぐに押さなければならないとされていた。

しかし!!しかしである。事実は違っていた。千裂脚はコマンドを完成させたら、キックボタンを次に押すまでレバーを前方向(右、右上、右下のどれか)にずっと入れっぱなしにしておくことで、ボタン入力までの受付時間をいくらでも引き延ばすことができるのである。


入力完了。この時点からレバーは前方向に入れっぱなし。


出したいなーと思った所でキックボタンを押す。


すると、ピカーッ!千烈脚が出る。ガイルもびっくり。

具体的に言うと、ためてコマンドを入力したなら、そのまま相手方向にズンズン歩いていく。そして、出したいときにいつでもキックボタンを押せば千裂脚が出せる、というわけだ。なんとも不思議な現象でしょ?向きが変わったり投げたりしないかぎり、効果は継続するぞ。

コマンドを継続させつつしゃがんだり跳んだり…

図を見てもらおう。コマンド完成後、それを継続させるためには、相手方向に常にレバーを入れていなければならない。だが、一応このようにしゃがんだり跳んだりすることができる。



応用すれば、下から上で裂空脚を出すこともできる。

早い話が、コマンドを入力した状態でジャンプすれば、ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→キャンセル千裂脚、などという超大技が可能になるのだ。レバー操作不要だし。

ほかにも、しゃがみ状態からなら、しゃがみ中パンチ×2→キャンセル千裂脚など、いろいろ応用がきく。さらに千裂脚のあとには、吹っ飛んでる相手に天翔脚がつながって、これだけで10HIT COMBO!!春麗最大の連続技がこんなにも簡単に決まってしまう。

ちなみに大パンチ掌底千裂脚は、食らえばピヨリ確定。ピヨッている奴に入れれば、ほぼ死亡確定だ。掌底キャンセルのタイミングは、かなり早いので気を付けよう。


ジャンプして、大パンチ。レバーは前に入れっぱなし。


立ち大パンチ。このときもレバーは前に入れっぱなし。


ピカーッとキャンセルがかかって千烈脚が出る。


とどめに天翔脚を2発入れれば、10段にもなるぞ。

これが伝説といわれたスーパーキャンセルだ!

スーパーコンボは、通常からないキャンセルも可能にする。というのは昔の話だったのだが、春麗にはその名残がある。

さきほどの10段がガードされた場合、失敗してオーラパンチが出てしまうことがよくある。このオーラパンチに、なんとキャンセルがかかって千裂脚が出るのだー距離が離れているため連続技にはならないが、出してビックリ!? 変な技だ。


だれが言ったか知らないが、スーパーキャンセルはあります。


ピカーッとね。どーだまいったか!

使いかたいろいろ極めりゃ天下だ

この技は何も連続技だけに使えるのではない。

起き上がりに入力して、ボタンを連打していれは必ずリバーサルが出るし、ただの歩き千烈脚だって波動拳やソニックを抜けるにはもってこいの技だ。対戦の戦いかたが大きく違ってくるぞ。あと、とっておきのことを教えよう。あと一発なにかの技を当てればスーパーコンボが溜まる状態にしておく。この状態でコマンドを入力。そして相手に近づく。この状態ならキックボタンを押しても大丈夫なので、立ち中キックなどの技を出す。と同時にもう一回キックボタンを押すと、あら不思議、キックにキャンセルがかかって千烈脚が出るのだ。連続技のバリエーションが広がるぞ。立ち小、中キック、しゃがみ小キックがキャンセル可能。


レバー前に入れた状態で起き上がりにボタン連打。

実は本田でも同じことができる

なぜ春麗だけが!とお思いでしょうが、もう一人いました。エドモンド本田です。この人も歩きながら鬼無双出せます。連続技にも使えます。

でもやっぱり足が遅いので春麗のようにソニック抜けたりするのはムズいっす。


本田は歩き鬼無双打!通信台で相手をビビらせろ!

でもはっきり言ってこの技を使えば春麗と本田は対戦での株がグーンと上がりそう。

限りなく驚異現象に近い歩きスーパーコンボ。極悪野郎になりきれるなら、どうぞご自由にお使いください。

拳を極めし者の挑戦

謎の格闘家、現る!!

シャドルーの総帥ベガをも一撃で葬り去る実力を持つ、謎の格闘家の挑戦を受けて立て!!

担当：FRS-N.O



最後のボス、悪の秘密結社「シャドルー」の総帥ベガとの一戦を前に、突然それは起こった――。

どこからともなく、闘技場に男が現れると、ベガに向けて疾風のような速さで拳を振るった。そしてつぎの瞬間ベガの強大な悪のオーラはかき消され、最強を自負していた悪の格闘王は音もなく崩れ落ちた。

あまりの一瞬の出来事に、一体何が起きたのかと理解できぬままでいる君に向かって、その男は口を開いた。

「我は拳を極めし者。うぬらの無力さをその体で思い知るがいい…」

そう、ベガを一撃のもとに葬り去った、この謎の格闘家は最強の男の血を欲しており、彼は早くもつぎの獲物を求めて向き直った。

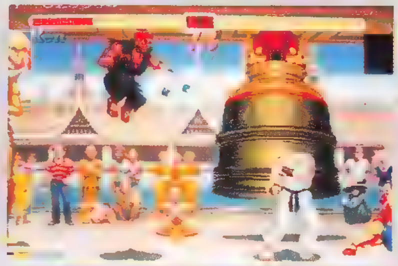
その男の次なる標的とは、まぎれもなく君自身なのだ…。



分身して幻惑してくる。この状態は無敵であり、対戦相手をすり抜けることができる。







ストIIキャラの中でも、この格闘家のみが使える空中飛び道具。この技は弾が重なっていて、相手に当たると2ヒットコンボとなる。

スーパーストIIエックスでのCPU戦で、ラストのベガと闘う前に、それまでのプレイで、ある条件を満たすと、この謎の格闘家が出現して君に闘いを挑んでくる。

彼が一体何者で、何の目的のために乱入してくるのか？それは一切謎のベールにつつまれている。

ただはっきりしていることはひとつ、この世に最強の格闘家は二人もいらない。勝ったほうこそが真の格闘王となりえるのだ。

このキャラクターについての詳報は次号で紹介しよう。なにしろ、この謎の格闘家と出会うにはどうすればいいのかということさえ、現時点では詳しいことは分かっていない。

巷のうわさでは、ベガまで1コインでたどりつけばいい、とか、対戦で一定以上勝ち抜けば会えるなどとささやかれている。すべての謎が解かれる次号を待て!!



スキの小さい飛び道具。一見ただの波動拳に見えるが、リュウのスーパーコンボの真空波動拳のように幾重にも重なっている。これとは別にファイヤー波動拳も撃てる。







見た目は、リュウやケンの必殺技に酷似しているが、攻撃の判定面、威力面において彼らのそれを大きく上回っている。

真の英雄をめざせ!
ワールドヒーローズ2 JET

対戦、対CPU戦、そして新たなる要素から、自分のキャラをパワーアップさせろ!

ADKの策略 エリック

JETになって変わった名前。「ERICK」から、「ERIK」になったぞ。

担当：本家本元ERIK君

先日、私の所に一枚のFAXが届いた。

前略、ERIK君殿。
ワーヒー2での際は本当にお世話になりました。
つきましては、JETの発売にともない、再び貴君のお力をかりたいと思う次第であります。ぜひとも今一度編集部へおこしください。

ワーヒー2のとき、ERIK君として活躍した私ではあったが、一度は足を洗った身、どう動こうかとまどいはしたが、それもJETの実物を見るまでのことだった。

なんとJETでは、ワーヒー2のときと違ってエリックのスペルがERICKからERIKに変更されているではないかー

これはもう、ADKがこの私にやれと言っているようなものではないか。

これにより私は再びペンを握ることを決心したのであった…。


スペルが変わった。喜んでいるのはオレだけか?

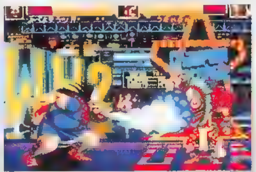
決意表明をしたところで、さっそく攻略に移ろう。

まずは基本となるパターンから。

ブリザードブレスをうまく使う

ブリザードブレスはいい。リーチが長く攻撃力もあるし、ガードさせてからさまざまな戦法がとれるからだ。

まずブリザードブレスをガードさせる。ここからすべてが始まるのだ。


ブリザードブレスをとりあえず出す。当たってなくても可。

敵との距離が離れていた場合は、再びブリザードブレスを出す。すると敵はダッシュやジャンプをしてきてくらってくれるのだ。


もう一丁ブリザードブレス。結構当たる。

ただしM・パワーやJ・カーンなど、突進系の技をもつ相手には反撃をくらうこともある。そんなときには代わりにロングホーンをお見舞いしてやれば良好。


ブリザードを出してる間に溜めてロングホーン。

●敵が近いとき、またはブリザードブレスがスカッたとき。

このときは、次のブリザードブレスまでに反撃をくらう可能性があるので、代わりに立ち大パンチで代用する。

敵が少し動こうと思ったところに立ち大パンチが当たるといった寸法。

この一連の戦法は対ジャンヌ、J・カーン、シェラ、M・パワー、マキシマム、マッドマン、ラスプチとブロッケンを一回転がすまで、キッド、ジャックに有効だ。キャラによって立ち大パンチや頭突き、ブリザードブレスを使い分けよう。

小足待ち

小足払いを、画面のスミまでさがってから出し続ける。相手は何もせずにくらうか、もしくは跳んでくるので、跳んで来たらロングホーンで落とす方法。

対リョウコ、フウマ、ドラゴン、ハンゾウに有効。


こうやって待つ。


こうやって落とす。

エーギルヘブリング頭突き

時と場合によってこの戦法を使う。一回転ばした相手に対して使うのがいい。

エーギルヘブリング(小)を出したら、すぐにレバーを後ろに入れて溜める。そして、相手がジャンプして来たなら、ロングホーンをギリギリまで引きつけてから出す。

エーギルヘブリングをガードされたり垂直ジャンプされたらやり直し。対リョフ戦では多用する戦法。


前作でも使えた、エーギルヘブリング頭突き。


引きつけてから出すが良好。

そのほかの戦法

対シュラ戦では、歩いてきたところに立ち大パンチがボコボコ当たる。

対マッドマンも跳んだり歩いたりしているところに立ち大キック・・・がボコボコに入る。


ケツだけで勝てるとはなんてすばらしいのだろう。

面白いのはブロッケン。転ばせたあとは間合いを見てトールハンマーを連発するだけで勝てる。

ラスプーチンはジャンプ攻撃に弱いのを利用して、転ばせたらダッシュで近づきジャンプ小キック(ケツ)を当てる。やや遅めに出すのがポイント。

VS C・キッド

離れて待ち、ヤツが少しでも前に来たら即ブリザードブレス。これが当たる。以上。

VS ハンゾウ

小足待ちに見事にはまる。以上。

VS ジャック

ブリザードブレスを出して(当たってもスカってもいい)、そのあと立ち大パンチ。ヤツは何かしらの技を出して当たってくれる。以上。

VS リョフ

近づいて来たら立ち大パンチをギリギリ遠めで出す。すると、反応してリョフが技を出そうとしてくらう。これで転ばす。

転ばせたら小エーギルを出す。跳んできたらロングホーン、垂直ジャンプされたら、ちょっとだけ前に歩く。するとリョフは小エーギルをくらうのだ。以上。

エリックのことならおまかせだ

エリックの基本は分かったかな?

なお、ERIK君は、RIK君とは一切関わりを持たないものです。お間違いのないようご注意ください。

気功蹴が絶大な威力を発揮するぞ

対CPU攻略 リョフ

あっさりとパターンにハマってくれるCPU戦。リョフはやっぱり覇道を進め!

担当：がっちん

しゃがみ大パンチキャンセル気功蹴が基本パターン

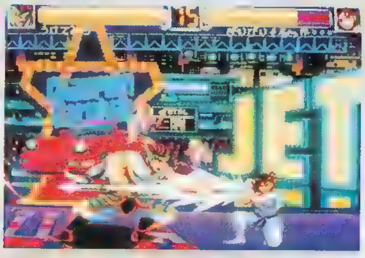
そう、これだ。これだけでずうぅぅっと先まで進むことができる。リョフにはなんて強い必殺技があるんだろうと思ってしまうほど強いぞ。これだけではよくわからないと思うので、詳しく説明していこう（当たり前だ）。

まず、しゃがみ小パンチとしゃがみ大パンチの間合い、どれくらいの距離まで届くのか知っておいたほうがいいだろう。

基本パターンを使うとき、しゃがみ大パンチはなるべく槍の先を当てるようにしてキャンセルすること。

この間合いで相手を襲う気功蹴は、なぜかCPUは返してこない。というより、誤った返し技を連発する。

以上のことを頭に入れて気功蹴を出せば、おもしろいようにハマってくれる。それでは、ラウンドを追ってみていくことにしよう。


しゃがみ大パンチから、


気功蹴。黄金パターンだ。

ラウンド開始

まずラウンドが始まったら何をすべきか?じつは何もしないほうがいい。

しゃがみ大パンチさえガードさせてしまえばよいのだから、何もせずに待っているのが賢いやり方だろう。

しゃがみ大パンチは出るのが遅く使いづらいなあ、という人は、しゃがみ小パンチを当ててからしゃがみ大パンチにつないでもよい。そのあとは当然気功蹴で襲いかかろう。

しゃがみ大パンチで相手が転ぶというのはもう知っているよね。もし気功蹴の前に相手が転んでしまうと、せっかくの気功蹴がスカってしまうが、反撃されることはないので問題はまったくない。落ち着いて間合いをとり直し、パターンに戻そう。

さて基本パターンの連続で相手を画面端へ追いやることができたかな。途中しゃがみ大パンチや気功蹴をくらわせながらできるはずだ。

また、バックダッシュで巧みにかわすヤツもいるけど、気にせずに追い込むこと。

ほかに、気功蹴がガードされるときもあるが、前に述べた間合いで行っていれば、ガードされたあとに、しゃがみの小、大パンチから気功蹴へと問題なくつなげるので安心してくれ。

画面端に追い込んだぞ

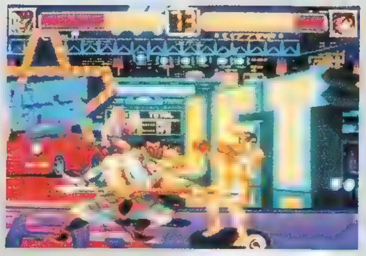
じつは画面端でも普通にやるだけでよい。注意することは、相手の起きあがりに密着しないこと。さすがにこの状態では返し技をくらうぞ。

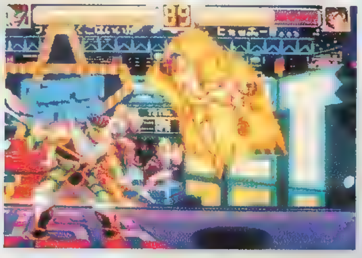

密着した状態は危険だ。

画面端では、相手が気功蹴に当たりやすいので、追い込んでしまえばこっちのもの。

ちょっと補足を入れておこう。対シュラ戦のみ、基本パターンだけでは押し切れないときがある。気功蹴を昇り攻撃で返してくるし、無敵技のムエタイキックも出してくる。

こいつだけは謎だ。しかし、しゃがみ小パンチをチクチク出しているだけで、適当にくらってくれる。ときおりしゃがみ大パンチを混ぜるとなお効果的。そのうち苦しまぎれにムエタイキックを出してくるので、着地を投げてしまおう。このとき影を見るのがコツ。


しゃがみ小パンチでしつこく攻める。

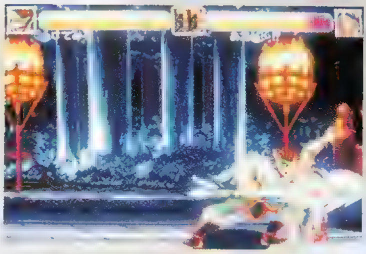

たまらずムエタイキックを出すシュラ。

ちょっとした工夫が必要 C・キッド

こいつはちょっと違う。基本パターンの間合いでは、シュラのように昇り攻撃で返される。したがって、接近した状態からしゃがみ大パンチをキャンセルして気功蹴を出す。

起き上がりに、スパイラルキックをやってくるが、しゃがみ大パンチでつぶせるのでご安心を。


上からかぶさるように気功蹴だ。


スパイラルキックもへっちゃら。

決勝戦も基本パターン VS ハンゾウ

基本パターンで問題ない。気功蹴連発で簡単に端へ追いやることができる。

新キャラでも基本パターン VS ジャック

基本パターンで問題ない。特別なことをする必要もまったくない。

やっぱり最後も VS リョフ

結局こいつも基本パターンでよい。リョフは起きあがり無敵技がないので、密着してしゃがみ小、小、大パンチから気功蹴が有効だろう。よくしゃがみ大パンチのとき当たってくれるぞ。

気功蹴、気功蹴、気功蹴だ

最初から最後まで気功蹴だ。それほどリョフの気功蹴は、強く頼りになる技だ。これだけではおもしろくないという人は、いろいろな必殺技を駆使して闘ってもいいだろう。負けそうになってから基本パターンを使っても十分勝てる。基本パターンへはすぐにもっていけるしね。

柔道とは…連続技なり!?
対CPU攻略 リョウコ

対CPU戦では、ほとんど投げ技を使わなくなったリョウコ。日本一の柔道家はどこに…。

担当：MOMO

JETでは投げ技が決めにくく、リョウコはちょっと不利だが、新技と連続技を使いこなせばクリアは見えるぞ。

連続技を覚えよう

攻略に入るまえに、必殺技はすべて出せるようにしておこう。今回の攻略では、ほとんどの必殺技を使うぞ。

それと、連続技も使えるようにしておくと、楽になるだろう。今号にもいろいろと載っているがせめて、しゃがみ小パンチ→戊殺掌は覚えてほしい。

立ち大キック→戊殺掌が出せれば、なおよい。

基本その1 跳び込みパターン

ほとんどの相手に通用する基本パターンが、この跳び込みパターンだろう。

まずは間合いをあけて、小パンチで跳び込む。すると相手はジャンプして当たるか、地上で技を空振りして当たってくれる。

ジャンプ中に当たったらバックダッシュで間合いを離し、もう一度跳び込もう。

地上で当たったときは、連続技をいれるチャンスだ。しゃがみ小パンチ→戊殺掌、立ち大キック→戊殺掌（間合いによっては、居合蹴り）など



こうなったら、連続技のチャンスだー

が、かならず入るぞ。

ただし、ほとんどのキャラクターにはモードが変わるまで（体力が半分くらいで、必殺技を出すようになる）しか通用しないのだ。モードが変わったら、パターンを変えよう。

ちなみに前半12人のうち、このパターンの通用する相手は、J・カーン、マッドマン、マキシマム、エリック、シュラ、ドラゴン、フウマだ。

基本その2 飛燕拳パターン

このパターンは、跳び込みパターンの通用しない相手や、モードが変化した相手に有効なパターンなのだ。

パターンといっても簡単で、ただ逃げながら飛燕拳を出しているだけでいいのだ。

ただ出しているだけで当たってくれる相手もいるので、当ったら離れてもう一度飛燕拳を出すか、起き上がりにめ



よく当たってくれるんですよ。

くるのがいいだろう。

ガードされたら、基本的には逃げるのがいいぞ。

このパターンは、ジャンヌ、リョウコ、ラスプーチン、マッスルパワーとモードの変化した相手全般に通用する。

そのほかのパターンは…

この両方のパターンが通用しない相手がいる。それは、ブロッケンだ。よって、こいつだけの特別なパターンを使うのだ。

やりかたは単純で、新必殺技、首切り投げを連続で出すだけなのだが、少々コツが必要なのだ。

まずスタートと同時に、大の首切り投げを出す。するとブロッケンは跳び、その下を走り抜けていくのだ。その後にすぐ、小の首切り投げを連続で出していれば、いつか投げるぞ。

ブロッケンを端に投げたらバックダッシュで端までさがり、大の首切り投げを出せばかならず投げることができるぞ。



首切り投げを出すと同時にジャンプするが…、



逃げられずに見事、首切り投げが入るのだ。

フウマ戦では、ひたすら待つ戦法もとれる。待っていればいつか跳び越すので、くぐって二段背負い投げを決めよう。

ちょっと強敵 VS C・キッド

前半は跳び込みパターンが通用するが、間合いをちゃんと計らないと反撃をうけるぞ。

モードが変わったら、飛燕拳で攻める。ガードされたら、めくり大キックを狙うといいだろう。

スパイラルキックがスカったら、大足払いを狙おう。

低空ジャンプさえ… VS ハンゾウ

ハンゾウには基本戦法は使わずに、対フウマ戦のようにずっと待っていよう。

待っていれば跳び越えてくるので、そこをくぐって二段背負い投げだ。

この戦法で注意するのは、低空ジャンプだ。このジャンプだけはくぐれないので、ガードしていよう。



待っていれば、いつか跳び越すのだ。

ダッシュで追え! VS ジャック

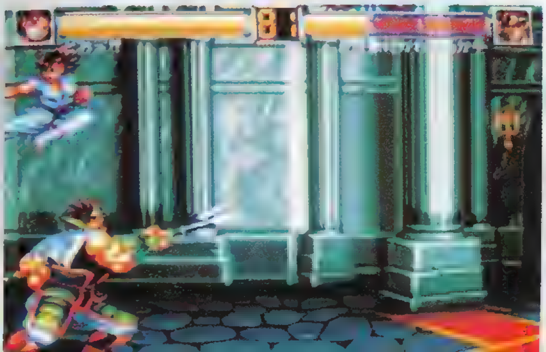
やはり最初のうちは、跳び込みパターンが通用する。対キッド戦のように、跳び込む間合いに注意しよう。

モードが変わったら、飛燕拳パターンからの、めくり大キックで攻めよう。ときどきジャックはジョーズアタックで逃げることもあるが、そのときはダッシュからの二段背負い投げを狙っていこう。

ハマれば怖くない! VS リョフ

跳び込みパターンで攻めるが、反撃されることも多い。それでも前半は、しつこく跳び込むのがいいぞ。

うまくハマれば最後まで跳び込みパターンでもいいが、ときどき槍乱舞で落とされることもある。こうなると跳び込めないので、飛燕拳で攻めよう。



端まで追い込んだら、めくり大キックだけでも勝てるぞ。

ミキサークラッシュでベッキベキ!!

対CPU攻略
ジャック

悪人ジャック、CPU戦では長いリーチとミキサークラッシュを生かして、まずは敵なし!!

悪人担当：MAN

新キャラジャックは、必殺技のミキサークラッシュがかなり使えるぞ。ただの連発で勝てる相手もいるが、まずはパターンを見てほしい!!

時と場所を見て、ミキサークラッシュを使いこなせ!!

相手に遠距離立ち大パンチをガードさせてから、キャンセルをかけずにミキサークラッシュを出す。これが、対CPU戦で使うメインの戦法だ。ジャンヌ、マッスルパワー、シュラの3人に入るぞ。注意する点は、一つがキャンセルをかけてはいけない点。もう一つが、間合いを考えて闘わなければいけない点だ。間合いが近いと、ムエタイキックや、ジャイアントスイングなどの対空兵器で落とされてしまうので、相手の大足払いがギリギリ当たらない場所から、大パンチを出してガードさせ、その後にミキサークラッシュを出せばいい。


ガードさせて、


グルグルグル～。

遠距離立ち大パンチに、キャンセルをかけてミキサークラッシュ。これは先ほどのパターンに、ただキャンセルをかけるだけのもので、J・カーン、フウマ、ドラゴンに入る。

この相手の中も、大足払いをギリギリくらわない間合いから大パンチを出せば、対空兵器で返してくることもないぞ。

ミキサークラッシュを連発する。エリック、ラスプーチン、リョウコに使えるぜい!!

エリックは、スタート開始後から、ミキサークラッシュを連発するだけで勝つことができる。ラスプーチンとリョウコには、闘い後半から、起き上がりにミキサークラッシュを重ねると、さらに勝率がよくなるぞ。エリックの起き上がりに重ねると、ロングホーンで返されることがあるので、重ねないようにしよう。

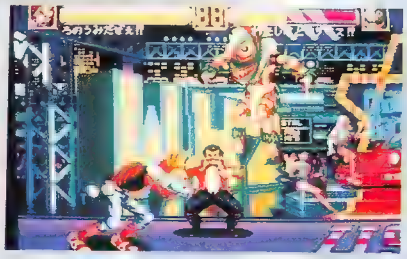

起き上がりに重ねよう。

遠距離立ち大パンチをガードさせて、次に相手が跳んでくるのを、もう一度遠距離立ち大パンチを出して落とす。

これは、いわゆる跳ばして落とす戦法だ。このパターンが通用するのが、マッドマン、J・マキシマムだ。大パンチを出す場所などが少々違うので説明しよう。

J・マキシマムは、まず自分を画面端に置いて、敵が近づいてくるのを待つ。相手がノコノコと近づいてきたら、遠距離立ち大パンチを出そう。その大パンチに敵が反応して大足払いを出してくるが、一方的に勝つことができるぞ。相手がジャンプしてきたら、それは、相手の着地際に遠距離立ち大パンチを出して落とせばいい。

マッドマンは、いつ遠距離立ち大パンチをガードさせても跳んでくるので、それを落とせば楽勝だ。


跳んできた、後はザックリ。

画面端で待つべし VS C・キッド

パターンとしていえば、J・マキシマムと同じ。まず画面端に逃げて、遠距離立ち大パンチを出そう。相手はそれをくらうか、大足払いを出してきてその足にくらうかなので楽勝。


足払いをつぶせるぜ～。

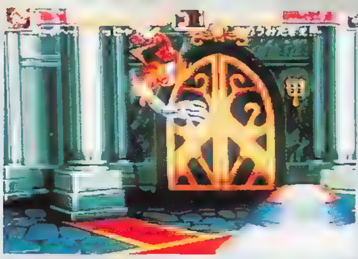
跳ばして落とせ!! VS ハンゾウ

彼は、遠距離立ち大パンチをガードさせると、跳んできてくれるので、それをもう一度遠距離立ち大パンチで落とすの繰り返し。必殺技などを出すと、ガンガン返してくるので、ほかのことを考えずにパターンにハメて闘え!!

出方をうかがえ、そして返せ VS ジャック

CPUジャックにはパターンにはめることが難しいので、敵の攻撃を誘う闘い方になる。

スタートしてすぐに、少し歩いて遠距離立ち大パンチをガードさせよう。すると、その後相手がジョーズアタックか、大足払いを出してくることを待つ。ジョーズアタックを出してきたら、それをガードして大足払いを出す。タイミングとしては、しゃがみガードしながらボタンを連打しているだけで楽に返せるぞ。敵が大足払いを出してきたときは、ガードがとけてすぐにミキサークラッシュを出せば確実につぶせる。もし、ほかの技がきたら、ガードしてこの2つの技がくるのを待とう。これを覚えてしまえばそんなにつらい相手じゃないぞ。

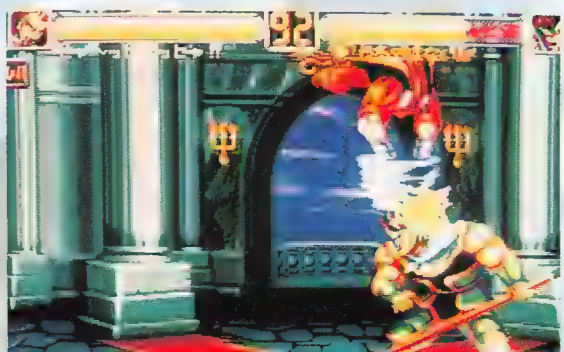

上から襲いかかる。

赤子同然!? VS リョフ

パターンでいえば、ミキサークラッシュ連打のパターンだ。スタートしてすぐに、ミキサークラッシュを出して相手をダウンさせる。後は敵の起き上がりに、ミキサークラッシュを重ねるだけで勝てるぞ。

リョフは、対CPUの中で一番楽に勝てるので、トータルポイント300を目指すのだ。

ジャックの対CPUは、ワンパターンなものが多いので、そのやり方さえ頭の中にたたきこんでしまえば、超らくしょーで1コインクリアできるぞ。さあ、これを見てだれよりも早く、エンディングにたどりつこうぞ!!


楽ちん楽ちん。

WORLD HEROES 2 JET

この一撃に賭けろ!

一撃必殺・連続技集

かなり連続技が難しくなったが、覚えれば確実に強力な武器となる。練習あるのみ!!

担当：MOMO

前作の「ワールドヒーローズ2」では非常に連続技が多く入ったが、JETでは難しくなっている。

まず、ジャンプ大攻撃の後の大攻撃が入りづらい。キャラによっては簡単に入るのだが、ほかのキャラはかなり低い打点で技を当てないと、大攻撃につながらないぞ。

また、キャンセルがかけにくくなったので、必殺技へのつなぎが難しくなったのだ。

この2つに注意して、連続技にチャレンジしてみよう。

ハンゾウ フウマ



●ジャンプ大キック→立ち大パンチ→光龍破（炎龍破）

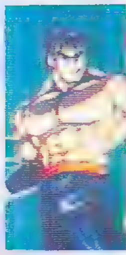
一番オーソドックスで、一番破壊力のある5段攻撃だ。立ち大パンチは近距離の2発入るアッパーの2発目にキャンセルをかけるのだ。

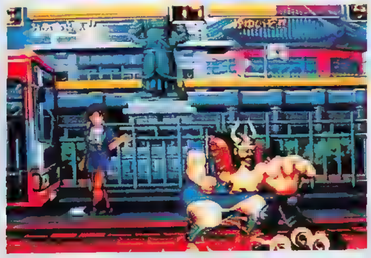
フウマの場合は、ジャンプ大キックを大パンチに変えよう。パンチから入らないと、アッパーにつながらないぞ。

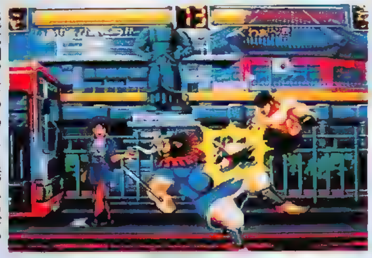


ここでキャンセルをかけるのだ。

ドラゴン



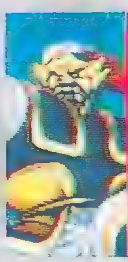

ボディブローから…、


飛竜脚。ちゃんと3発入るぞ。

●ジャンプ大キック→立ち大パンチ→飛竜脚（小）

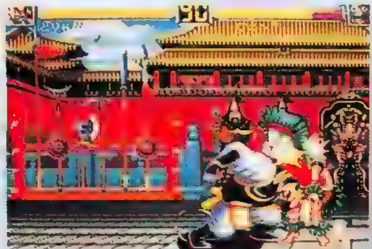
立ち大パンチはレバー入れのボディブローにする。キャンセルして出す飛竜脚は、小で出そう。小で出せば3発入り、5段攻撃となるのだ。

J・カーン



●ジャンプ大キック→立ち大パンチ→覇極道

立ち大パンチは、近距離の2発入る頭突き。この技にはキャンセルはかからないが、2発目の後に覇極道を出せばちゃんとつながり、4段攻撃となる。


頭突き2発…、


キャンセルではないけど、入るのだ。

ジャンヌ



●ジャンプ大キック→小足払い→しゃがみ小パンチ→フラッシュソード

難しそうだが、意外と簡単に入る4段。ほかのバリエーションとして、ジャンプ大キック→小足払い×2→大足払いなどもある。


ジャンプ大、しゃがみ小キックとつなげ…、



キャンセル、フラッシュソードだ!


さらに、しゃがみ小パンチ…、

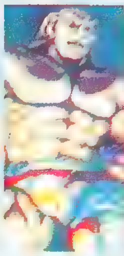
ブロッケン



●ジャンプ小パンチ→立ち大パンチ→アームパンチ

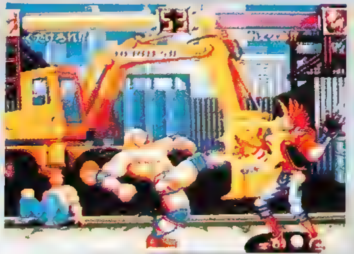
めったに入れる機会はないが、気絶した相手には一番有効な連続技だ。

マッスルパワー





この大パンチから…、

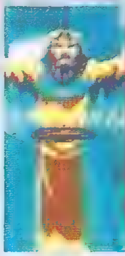


大キックがつながるぞ。後はスーパードロップキックだ。

●ジャンプ大パンチ→立ち大キック→スーパードロップキック

ジャンプ大パンチの代わりに、立ち大パンチから大キックにつなげることもできる。カッコよく決めるなら、こっちだろう。

ラスプーチン

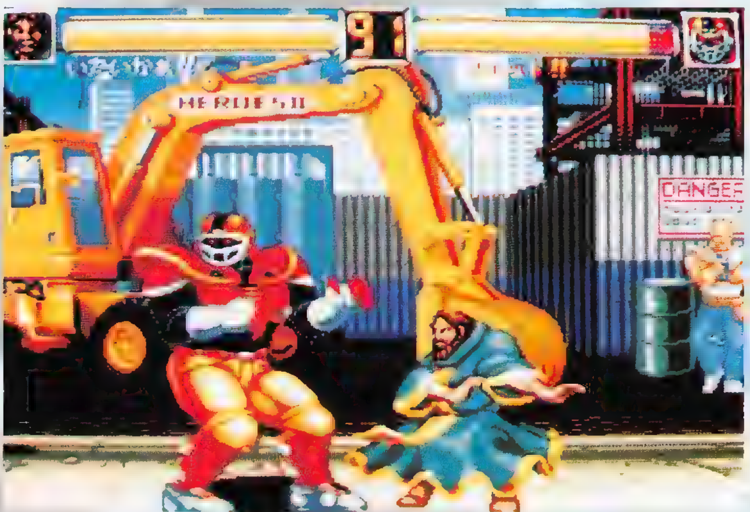


●ジャンプ大パンチ→立ち小パンチ→立ち大キック→アクセルスピン

立ち小パンチから、大キックへのつなぎが意外と難しく、さらにキャンセル・アクセルスピンも難しい。

アクセルスピンは出したと同時に相手方向にレバーを入れないと、当たらないぞ。

ほかに有効な連続技として、ジャンプ大パンチ→立ち小パンチ×2→大足払いもある。



出たら…すぐに左に入れろ！

C・キッド



●ジャンプ大キック→しゃがみ大パンチ→スパイラルキック

とにかく、キャンセルの難しい連続技の一つだ。コツとしては、しゃがみ大パンチの手が伸びきる瞬間にスパイラルキックを出そう。

また、少し難しいが、ジャンプ大キックの間に、立ち小キックを入れることもできる。これで5段になるのだ。

有効な連続技として、ジャンプ大キック→しゃがみ小パンチ→立ち小キック→大足払いなどもある。



ジャンプ大キックから、小キックへつなげて、

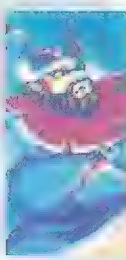


しゃがみ大パンチ。ここでキャンセル…、



スパイラルキックだ！

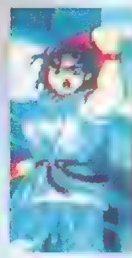
エリック

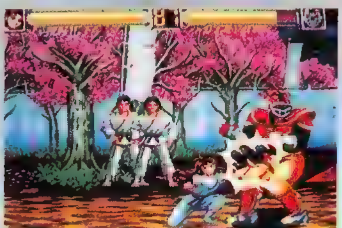


●ジャンプ大パンチ→ジャンプ小キック

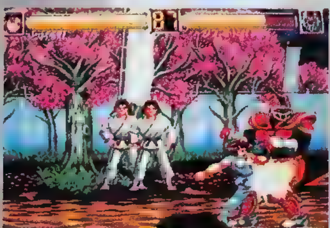
なんとエリックは、この2段攻撃しか見つからなかったのだ。エリック使いの方、さがしてみてくださいな。

リョウコ

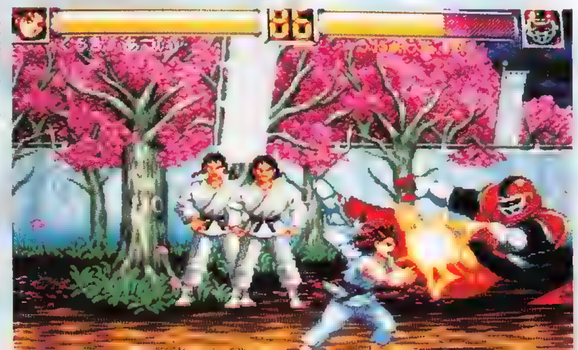




起き上がりに重ねて…、



立ち大キック…、



戊殺掌ーピリピリくるー

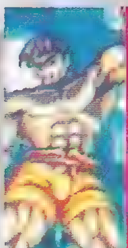
●掌底破→立ち大キック→戊殺掌

威力だけを見るなら、この3段攻撃だ。気絶した相手以外に使うとしたら、起き上がりに掌底破を重ねておくのが有効だ。

跳び込みからならば、ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→戊殺掌だろう。

立ち大パンチの1発目にキャンセルをかけるので、威力は多少落ちる。

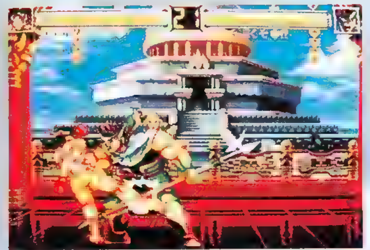
シュラ

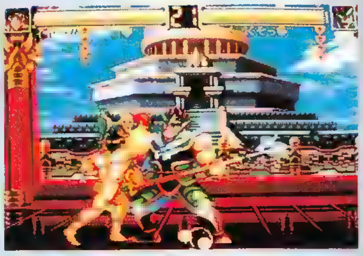


●ジャンプ大キック→立ち小キック→立ち大パンチ（ニュートラル）→ダブルニーキック

立ち大パンチは、レバーニ

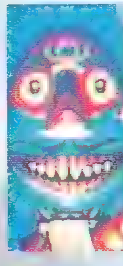
ユートラルのアッパーだ。この技にキャンセルをかけるのだが、非常に難しいので、かなりの練習が必要だろう。


立ち小キック…、


アッパー…このキャンセルが難しいのだ。


ダブルニーキック！威力絶大だ。

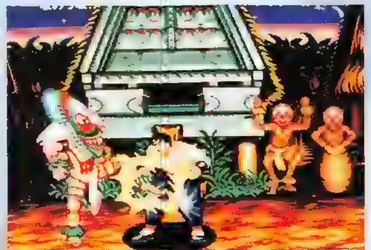
マッドマン



●ジャンプ大パンチ→立ち大キック→マッドカッター

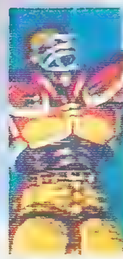
マッドカッターは、入力と同時に相手方向にレバーを入れないと当たらないぞ。

ほかの連続技に、ジャンプ大パンチ→小足払い→大足払いもつながる。小足払いからつながるので、小足払いが入ったら大足払いを狙っていこう。


この変なキックにキャンセルかけて…、


マッドカッター。この技も相手方向に素早く入れよう。

マキシマム



●ジャンプ大キック→立ち小パンチ×2→大足払い

通常技だけの連続技だが、かなり強力。しかも簡単なので、跳び込みからならいつでも狙えるぞ。



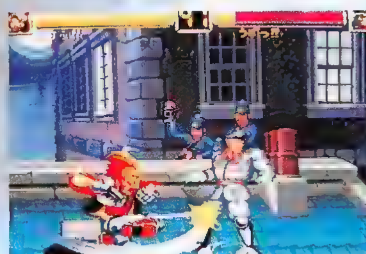
立ち小パンチから…、



大足払いがつながる。

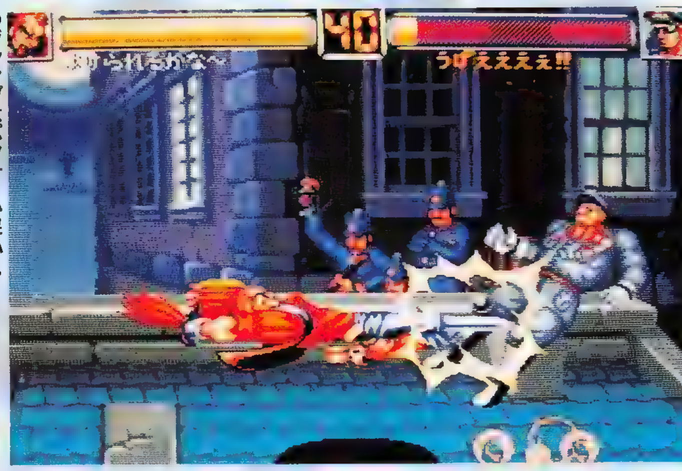
ジャック




小足払いからの…、

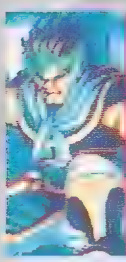
●ジャンプ大パンチ→小足払い×2→ニースマッシャー

技のスキが大きいジャックの一番強力な4段攻撃。小足払いを2発入る立ち大キックに代えてもいいが、その後のニースマッシャーがほとんど入らない。



ニースマッシャーが一番確実だ。

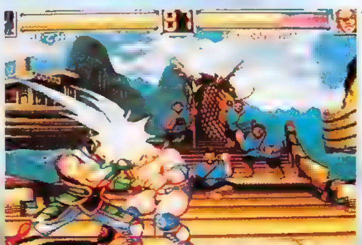
リョフ



●ジャンプ大キック→立ち大キック→槍撃破

基本性能は強いが、連続技は少ないようだ。この連続技も、そう強力ではない。

ジャンプ大キック→しゃがみ大パンチの2段も一応できるぞ。


ジャンプ大、立ち大キックとて…、


槍撃破。でも一発しか入らない技なのよね。

かかれ精霊たち、攻めるザマス!!
対戦攻略
マッドマン

前作ワーヒー2よりもパワーアップしたマッドマン。スピード重視で敵からはなれるな!!

神の使い担当：MAN

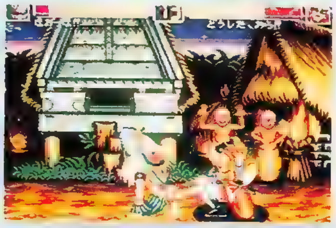
スピード重視で闘え!!

マッドマンは、飛び道具をあまり使わず、相手に近づいて闘うことが基本!!そこで、4種類ある戦闘タイプの中では、スピード重視を選ぼう。それによって、今までスピードがさほど速くなかったマッドマンも、疾風のように動き、一度くっついたらもうはなれない、鳥モチのような闘い方ができるぞ。

キャンセルかけて、マッドマンアターック!?

基本技の中では、これといって使えないものはない。そして今回も、その使える技にキャンセルをかけて、より強い武器にしていこう。

まずは、しゃがみ小パンチとしゃがみ小キックにキャンセルで、マッドアンアタックを出そう。これといって、何かを返せるわけではないが、できるだけ手数を多く出して闘うのが、マッドマンの戦法の一つ。スライディング(大足払い)にもキャンセルがかかるので、いろいろなレパートリーを組んで相手をキャンセルでかためて、苦しめてやれ!!


これにもキャンセルがかかるザマス!!

神の力で勝つザマス。

スピードも上がったし、キャンセルもわかった。お次は、対空兵器との闘い方だ。

対空兵器には、マッドジャイロがあり、無敵時間もついて、かなり強くなった。そこで今回は、技を出すときにレバー下のタメが必要となったが、タメ時間じたいは短いので、ガンガン敵を落とせるハズ。技がたまってなかったら、しゃがみ大パンチなどでも落とせるぞ。


ダブル烈光断も抜けられるザマス。

闘い方としては、できるだけ相手に跳ばせないようにしよう。主にジャンプ大パンチで跳びついたり、レバー入れ立ち大キックで一気に間合いをつめてから、後はキャンセルで闘うことになるハズ。相手を画面端に追い込むようにして攻めていけば、まずは負けないキャラだ。


画面端から逃がすな!!

新技、マッドスライダーは、敵の飛び道具を抜けることも可能だが、操作が難しいので、そのことだけを考えている人は心を入れ替えて、相手に近づくための手段の一つとして使っていこう。


えっ、抜けられないの!?

マッドマンを前回から使っていた人は、これといった変化が少ないのですぐになじめるハズ。そうでない人は、やってるうちに愛着がわいてくるので、ぜひ使ってみよう。

尻でつぶすか吸い込みを狙うか
対戦攻略
マッスルパワー

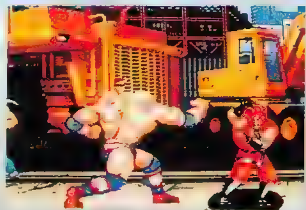
JETでビルトアップしたマッスルは、トルネードの吸い込みやギロチンが強い！

担当：K・K雪風

ワーヒーシリーズでおなじみの筋肉男、マッスルパワーがビルトアップしてJETに登場！新しい戦法をここではご披露しよう。

基本は大足払い！スキがあったら吸ってやれ！

2ではマッスルボンバーを当ててからトルネードブリーカーで押していったが、JETではそれができなくなってしまった。でもやはり基本はこのマッスルボンバーだ。JETでは大の通常技でも体力を削れる。それを利用してマッスルの大足払いで牽制しまくり、時々キャンセルでボンバーを出して相手を押していこう。また、JETではトルネードブリーカーの間合いが広がり、しゃがみ小パンチから吸い込めるようになった。跳び込みから小パンチにつないでトルネードブリーカーで吸い込みをガンガン狙っていこう！


当たると少し離れるようになったが、十分使える。

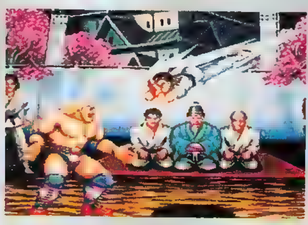
起き上がりに尻で攻め、尻で押し切れ！

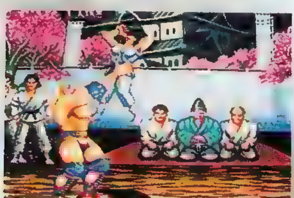
2ではあまり使えなかったギロチンドロップ(通称ケツ)だがJETでは斜めジャンプからでも出るので使い勝っ手が非常に良くなった。起き上がりに重ねたり、しゃがんでいる相手に昇りで当てたりすると有効だ。攻め入る時にも尻は意外と使える。タイミングをマスターしよう。


しゃがみガードができない通称ケツ。結構使える。

入力は難しいが可能性は未知数！対空ジャイアントスイング

マッスルの対空技は立ち大キックが主だが、JETでの新技、対空ジャイアントスイングがその名の通り対空技として使える。キャラによってはジャンプ攻撃を吸い込んだりする。必殺技なども可能だ、(例・リョウコ　飛燕拳)。いまだその力は未知数であるがかなり使える技になるだろう。


このリョウコの飛燕拳を…、


ほら吸い込んだ！でも激ムズ。


低空化したドロップキック。飛び道具と相打ちOKだ。

やっぱりタイプは攻撃重視！威力の差で押し切れ！

対戦でのタイプはやはり攻撃重視タイプがいいだろう。ただでさえ攻撃力のあるマッスルパワーだけに、そのうえ攻撃力が上がるとなればもう鬼に金棒。ガンガン攻めまくれるぞ。


対空技の大キック、見切りが必要。

愛ある限り闘いましょう体力ある限り削りましょう!

対戦攻略

ラスプーチン

ダッシュが決め手！ファイヤー追って削りまくれ！

担当：K・K 雪舟

ワーヒーシリーズすべてに参加してきたラスプーチン。2では飛び道具とアクセルスピンで押していけたが、JETでは判定が変化してしまったため、簡単にはいかなくなってしまったぞ！

使える技はごくわずか、対空は間合いに応じて技を出せ！

2ではデコピンやアクセルスピンが強く、飛び道具で飛ばして落とすのが基本だった。しかし、JETでは、そのデコピンもアクセルスピンも判定が弱くなり、先読みぐらいしか使えなくなってしまった。

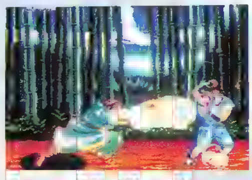

このままデコピンが勝ちそうだが実は消されてやられる。

では、跳び込まれたら終わりかといえばそうではない。相手との距離に応じて、立ち大キックや大パンチ(グー)、逃げ跳び大キックなどを使えば問題ないはずだ。2の時みたいに簡単に技を出さずに、場合に応じた技を出せるようにしておこう。

基本は削り、大技と飛び道具、そしてダッシュを使いこなせ！

ラスプーチンの攻めの基本は削りだ。2の時もアクセルスピンなどで相手の体力を奪っていった。しかし、そのアクセルが弱体化したため、ただ出せばよいというわけではなくなってしまった。そこで、JETになって追加されたダッシュを使った削りパターンがある。一番有効なやり方はファイヤーボール小を撃ち、それをダッシュで追い、敵に当てると同時に大足、またはしゃがみ大キックを出し、キャンセルでアクセルにつないでいく削り方だ。JETでは通常技の大技をガードさせるだけでも体力を奪えるので、成功すれば4ドット以上は奪える。もしも相手が跳び込んで来ても、必死でダッシュすればくぐり抜けることも可能。その後に"にぎにぎ"でつかまえてしまえばいい。飛び道具をいとも簡単にはね返すヤツには先読みでレバー入れ大パンチを重ねておいて、確実にガードさせるようにしてしまおう。とにかくJETのラスプは削りがすべて、対空技での迎撃を併用して闘えば相手に攻め入られることなく勝つことができるぞ。


ファイヤーを追跡中。相手の出かたを見極めろ！


こうすればまずはね返されないですむ。

新通常技チョキを使え！

2の時は、しゃがみガードができないので、起き上がりに大変有効だったコサックダンスもJETではしゃがみガード可能になってしまった。しかし、新たに変更されたジャンプ大パンチ(通称チョキ)がこの役目を果たしてくれている。大足払いなどで転ばしたら、起き上がりに重ねておくと有効だ。このチョキは連続技にも使えるぞ。


しゃがみガードできないチョキ。これは使うしか！

タイプセレクトはスピード・トリッキーに動け！

対戦でラスプが選ぶタイプはズバリ、スピード型だ。飛び道具を追うスピードも変化するし、アクセルスピンも速いにこしたことはない。あとは空中ファイヤー、アクセルスピンを使っていかにトリッキーに動くかにかかっている。

今回の女王様は跳び込み命!

対戦攻略

ジャンヌ

JETにはJETの戦闘スタイルがある。この変化についていけないと、女王様の地位もアブナイ！

担当：SIVA

相手のスキを逃さず跳び込め！

ワーヒー2（以下WH2）のころは跳び込んでいかなくとも、スライディングやため持続の手段があったジャンヌだが、今回のJETではどちらの戦法もとれなくなってしまい跳び込まざるを得ない。


なつかしのジリジリジャンヌ。昔はこれが使えたのだが…。

幸いジャンヌはジャンプの速度が速いので、相手に一瞬でもスキがあれば積極的に跳び込んでいけるぞ。

跳び込むまでの基本戦略

基本的にラウンド開始時の間合いを保って闘う。この間合いが"ジャンヌの間合い"だ。よく覚えておこう。


このぐらいの間合いがベスト。

この間合いを維持しつつ、立ち小パンチの突きやレバー入れ立ち大パンチで相手を絶えず牽制していくのだ。間合いを少しでも詰めてくるような動きを見せたら、フラッシュソードで攻撃するようにできれば一番いい。フラッシュソードはための短い技なので、小技で牽制している最中にさりげなくためていこう。

JETのフラッシュソードは出した後の硬直が長めなので、伸ばした剣の先端を当てるように。こうすれば、たとえガードされても反撃を受けることはなく、削り勝ちってことになる。今回のジャンヌの基本中の基本だ。


これなら安心。間合いもぴったりね。

対戦におけるちょっとしたテクニック

ここで対戦にて使えるちょっとしたテクニックについて解説したい。特にWH2でジャンヌの強さを支えたといってもいいスライディングに関して、詳しく見ていこう。

●スライディング

普通スライディングというと飛び道具をくぐったり、という使い方ができるのだが、JETのジャンヌのスライディングは滑る距離が短いためにあまりそういった使い方ができない。そこで、スライディングを別の用途、ここでは相手の攻撃を回避するために使いたい。

例としては、ハンゾウの忍法光輪渦斬やブロッケンのジェットアタックの下をくぐったりするのに使う。

こうしてかわしたあとに、再び"ジャンヌの間合い"での闘いを展開していくのだ。

このほかにもかわせる技は意外に多い。これらは対戦の中で君らが実際に見つけてみてくれ。


これでスカすのよ。慣れると意外とカンタン！

今回は、大足だけじゃあダメだぜ！
対戦攻略 シュラ

タイガーパンチ（ダッシュ逃げパンチ）がなくなって、トリッキーな動きができなくなったぶん、正面で闘うストロングスタイルがいけそうだ。



さあここからどういくか。起き上がりに重ねるのも有効。

歩くことを禁ず

対戦でのシュラは、移動は必殺技かジャンプで行う。後退に関してのみ、ダッシュも加える。

これは、シュラの移動速度の遅さを補うと共に、"攻撃判定をもったまま移動する"という点を利用したものだ。また、メインで使用するタイガークロー、タイガーファングの両必殺技が溜めなため、この戦法で移動しつつすぐに溜めに入るのだ。

「小タイガークローでの移動（出すと同時に溜める）、相手の様子を見つつ、もう一度タイガークローにいくか、カウンターでムエタイキックを出すか、小技から連続技にいくか、大足払いで転ばせるか、意表をついてジャンプでめくりを狙うか、手堅くガードしてみるか……」というように、基本である小タイガークローからの選択肢は実に多岐にわたる。

ただし、戦法のマンネリ化を防ぐためにも、たまには少しだけ前進して大足払い、とか、相手にはっきりとこちらが溜めていないとわかる状況で、突然前方ダッシュから連続技や大足払いなどを狙っていく必要もある。

またタイガークローからタイガーファングにかえれば、相手がしゃがんでいた場合、そのままスカシ投げにいくこともできるし、これを警戒している相手にはスカシから連続技を入れることも可能だ。

ジャンプしていく必要があるのは、相手の飛び道具を先読みしたとき、下段への攻撃が強力な相手（スライディングをもっているキャラやリョフ）の攻撃を先読みしたときなどだ。

対空技をマスターしよう！

これはシュラを使うには避けて通れない問題だ。

基本的には昇りジャンプ大キックを用い、これが間に合いそうにないときや間合いに応じて、しゃがみ大パンチのヒジや、レバーニュートラルの立ち大パンチ（アッパー）を使おう。



シュラ使いの差がでる対空技。必ず身につけよう。

遠間対空、そして中間距離で大足払い並み（使い方次第ではそれ以上）に使えるレバー入れ立ち大パンチの裏拳（のようなヒジ）も活用していけば、君のシュラは必ずパワーUPだ。

地獄へのカウントダウンだ！

パワーで押せるぜ！
対戦攻略 J.マキシマム

必殺技、通常技が変更されて弱体化したが、そこはパワーでカバーしよう。



起き上がりに重ねておく…。

とにかく近づけ！

ワールドヒーローズ2から大きく変化したキャラクター、マキシマム。基本的な攻め方からして前作とは違うので、じっくり研究してみよう。

飛び道具がなくなってしまったので、マキシマムの闘える間合いは近距離〜中距離だ。

中距離では主に、大パンチとショルダーチャージングクラッシュで闘う。大パンチで相手の攻撃を警戒しつつ、スキを見てショルダーチャージングクラッシュで近づくのだ。

近づいたら、マキシマムの本領発揮だ。一気に攻めるチャンスだぞ。

近づいたら、しゃがみ大パンチやスライディング、ショルダーチャージング、ライトニングタックルで攻めまくるのだ。そして、ラッシュ中にジョニースペシャルを狙っていこう。



ガードされたら狙ってみよう。



キャンセルでショルダーチャージング…。

有効なコンビネーションとして、相手の起き上がりにしゃがみ大パンチを重ねて、キャンセル、ショルダーチャージングを出す。ガードされたら、ジョニースペシャルを狙ってみよう。意外と投げられるぞ。

相手を混乱させろ！

起き上がりの攻め方として、ほかにもあるぞ。

前作にもあったが、ジャンプ逃げ大パンチを重ねる方法。マキシマムのジャンプ大パンチはしゃがんでいる相手に当たるので、しゃがみガードしている相手には有効だ。

また、ヘッドクラッシュも起き上がりを攻めるのに使える。起き上がる所に接近してヘッドクラッシュを出し、相手の頭の上で左右に動くのだ。これで、めくると見せて前に落ちたり、その逆もできる。コツとしては、頭上で左右に細かく動くことだ。相手は混乱するぞ。



頭上で左右に振って…めくりかな？正面かな〜？

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.116
5.30、6.15 合併号 1994



いよいよ直前に迫ったスーパーストⅡX大会。選手のみんなは今ごろ、ワキ目もふらず練習してるんだろうね。感心、感心。
そんな折も折、編集部で春麗と本田にすごい技が発見されたのだ。詳しくは今号に載ってるぞ。見逃がすな！



狙うはVのみ!!
光り輝く超新星ゲーム

神もしりぞく悪魔もビビる！
神経ギリギリ超攻略!!

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト5月30日号

ラスボスまで一気攻略
レイフォース

レイフォースは一応今回が最終回。
ロックオンレーザーで、
華麗に美しく勝て！

こっちも基板ほしい　M.D.S.－RIK君

前回の攻略では、5面のボスまでやったのだが、その後の調子はどんなものでしょうか？

6面でつまっちゃってる人や、ラスボスが強すぎるという人も、今回の攻略を読んだら即解決だ。

このゲームはノーミスで進んでいくとどんどん難度が上がっていく。ノーミスで6面まで来た日にゃあとっても弾数&弾の速度が上がっているのである。

しかし、ノーミスもしくは最強装備の状態でなければ敵の数が減ってしまう可能性があるので、8発ロックを狙っていきたいのならなるべくミスを少なくして6、7面まで来たいものである。

さらに言うなら、パワーアップアイテムは自機が最強装備の状態で取れば、それはボーナス得点として加算される。1000点から始まって最終的には1コ1万点までになるのだ。こりゃもうノーミスを狙うしかない。

てなわけで、今回は前回やり残した5面のロックオンパターンと、6面、7面を一気にいってしまおう。今回もページ数が多いので途中で息切れしないように読もう。

こいつは両肩を壊してやろ

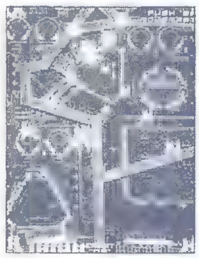
ロックオン有効利用法「5面編」

●初めのザコ①

まず始まってすぐに、ザコが画面の左右から8匹ずつ、計16匹出現する。

ここはまず、写真のように1回目をロックしよう。上半分の8匹でまず2万5600。

そしたら残った8匹を左からピピピピピとロック。次に右をピピピピとロックしてこれまたニゴロ。急がないと逃げられてしまうぞ。



レバーをガチャガチャとね。ハイ一丁あがり。



残ったヤツらを逃がさないようにしよう。

●初めのザコ②

①の直後、5匹1組のザコが左右に3列ずつ、計30匹出現する。

ここは全部ロックするのは無理なので、まず5匹の編隊のうち2匹ずつ、右、左、右、左とロックする。そして8匹ロックしたところで発射すればOK。

つづいて2回目。2回目は5匹編隊の4列目から、残った3匹→6列目のザコ5匹全部とロックする。これも8匹ロックできる。



1回目はこうやって8匹ロックする。

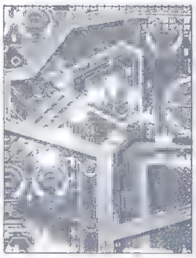


2回目はこう。手早くやらないと逃げられるぞ。

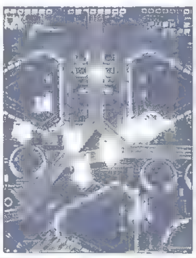
●初めのザコ③

最後に、ザコが山なりに9匹編隊を組んでくる所。

ここも単純に8匹ロックすればよい。先頭のヤツから5匹ロックして、あと3匹は反対側にまわってロックする。これで初めのザコは終わりだ。

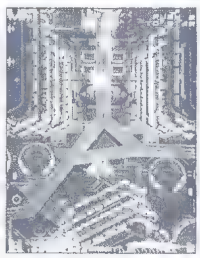


まずこうやって5匹ロックして…、



3匹ロックすればOK。

●スプレッド野郎



まずザコ2匹ロックしておく。

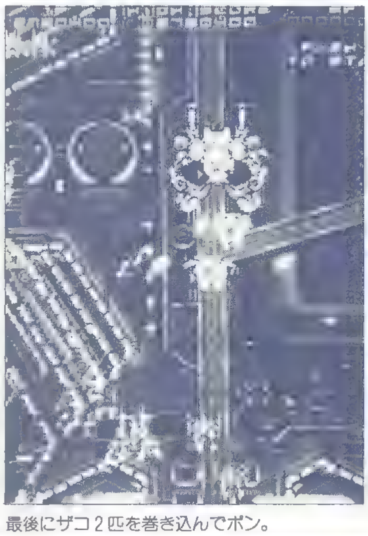
ここは少し考える。

まず、スプレッド野郎が現れる前に、ザコを2匹くらいロックしておいて下準備をしておかなければならない。

そして、画面上方から出現するスプレッド野郎を〝4回〟ロックする。ヤツが下のほうにいるあいだにすばやくロックしないとダメだ。



スプレッド野郎にポンポンと4回ロック。



最後にザコ2匹を巻き込んでポン。

そして、ヤツのまわりにうろついているザコ×2匹をロックして発射。3万8400点が取れるハズだ。

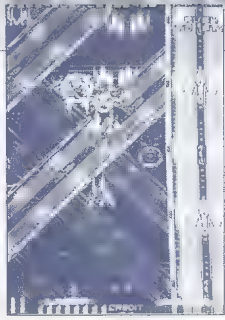
この場所はこのスプレッド野郎が3匹出てくるが、全部この3万8400を狙うのはキツイ。最初の1匹ならパターン化できる。

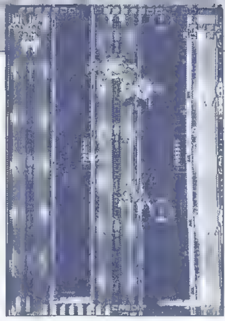
神もしりぞく悪魔もビビる

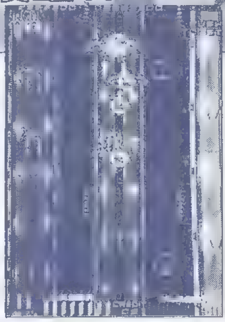
神経ギリギリ超攻略!!

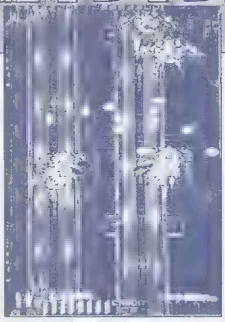
●高速ロボット地帯①

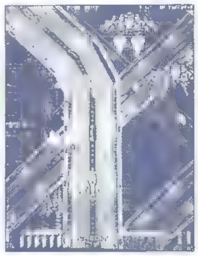
高速道路らしき場所で下からロボットがどんどんわいて出てくるところ。
写真の青いロボット4匹が現れたあと、右からロボットがまず4匹現れる。ここからスタートだ。


まず先に出てくる2匹はつぶす。


この2匹と…、


上からくる3匹…、


さらにとなりの列の3匹もロックして完了。


この4匹が目じるし。このあとだ。

まず4匹出てくるロボのうち、2匹は先に壊してしまう。
そののち、あとから出てくる2匹→画面上方から出てくるロボット3匹×2をロックして、レーザー発射。3万8400が取れるぞ。

●高速ロボット地帯②

①の直後、再びロボット3匹×2列がくるので、これは6匹で破壊。


これは6匹で破壊。

●高速ロボット地帯③

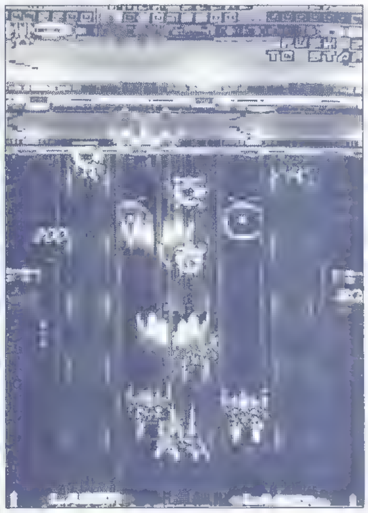
ここではロボットが5匹しか出現しない。しかし、その前に戦車を1台先にロックしておけば、32倍が可能になる。


まずこの戦車をロックしておけば…、


あとのロボット×5で、32倍になる。

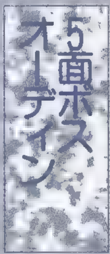
●高速ロボット地帯④

ここでも戦車がポイントになってくる。
ここはあらかじめ戦車を3台ロックしておいて、次のロボット×5匹にそなえる。
これで8匹ロックになり、サンパチヨンが取れるのだ。


こうやって戦車3台ロックしておけば…、


このように8匹ロックができるのだ。

5面ボス オーディン

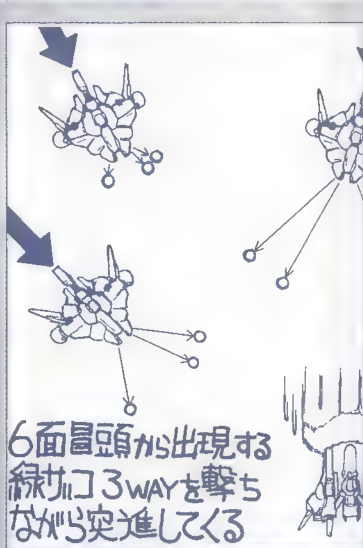


う。肩1個1万点だからだ。
倒し方は前号参照。

AREA 6
THE END OF DEEP LAYER

6面からがレイフォースの難しい所である。
ここからはザコ編隊や中ボスに対してキチンとした対応をしていかないとつらいであろう。各敵キャラごとにポイントをまとめてみた。

●ザコ



図をみてほしい。ザコは自機めがけて突っ込んで来つつ、3～4発の弾を同時に撃ってくるのだ。
このザコにも端に追いつめられるとキツイので、右、左、右、左とリズムよく撃っていこう。撃ちのがすとてもマズイぞ。

●レーザービットザコ

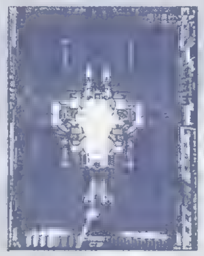
ハッチの中からつぎつぎと現れ、通常弾をばらまくビット2つ&自機を狙って飛んでくる遅いレーザー1～8発を出して攻撃してくる。
これは、速攻で本体をつぶしてしまってビットを片方だけでも壊すという方法と、ビット片方だけでもなんとか壊してあとのレーザー避けまくりの方法の2つがある。
本体を撃つ場合は速攻が肝心なので、"こいつとこいつは絶対倒す"と決めておくことが必要。
具体的に言うと初めの右は壊して、左はビットだけ撃って逃げる、そのつぎの右は本体を壊して…といった感じ。


本体を壊してビットを撃つ。


ビットだけ撃って逃げる。スクロールアウトさせてしまえ!

●中ボス「ファランクス」

この中ボスはまさに"速攻命"ロックオンレーザーの目押しがどれだけうまくできるかが勝負。
まず、ヤツが下から出てくるので、自機を中央の一番下にして待つ。
ロック可能な状態になったら、目押し法でレーザーをガンガン撃つ。撃ちもらしのないように。


まずはレーザーを当てまくって…、


スプレッドが破裂寸前までねばる。


サッと左へ避け…、


戻って撃ち込む。2発目を斜めに撃たせること。

ヤツがスプレッド弾を出したら、**ギリギリまで引きつけ**てから逃げる。この間もレーザーは撃ちつづける。

そして2発目のスプレッドを斜め方向に撃たせて、そのスキに真ん中に戻って再びレーザー発射。3発目のスプレッド弾が爆発するころには、ヤツの砲頭も壊れているはず。

砲頭さえ壊せばあとは左右から出る戦車を確実に仕止めていくだけだ。楽勝。

●赤い空中戦車地帯

ボスの前の、浮遊している戦車がたくさんいる地帯だ。

写真の場所を見てもらおう。ここを5回ロックして撃つと、柱を破壊することができるのだ。

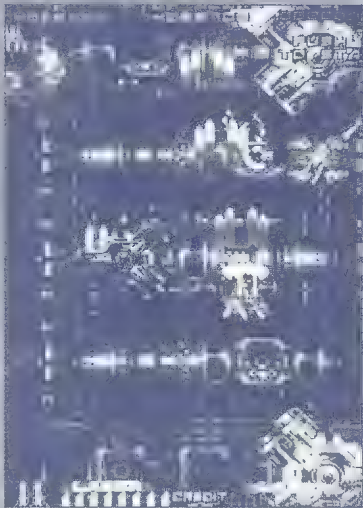
柱を壊すと、シャッターを破壊しても復活してこなくなる。で、このシャッターを3カ所全部破壊すると、連結部が下に落ちていくのである。

連結部はすぐ復活するが、このスキに前に出て赤い戦車を壊してしまえば、ここはそんなに難しくないのだ。ちなみにシャッターは戦車の弾によっても壊れるので、撃ちにくいところは戦車に壊してもらうのが得策である。

ロック有効活用法「6面編」

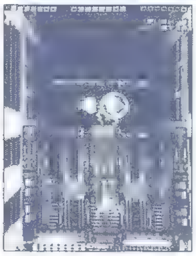

まずここをロックして壊そう。


次にこのシャッターを3カ所すべて壊す。


すると連結部が落ちるので、このスキに前に出る。

●レーザービットザコ


まずこいつを5～6回ロックして…、


次にこの青ザコを2～3匹ロック。


するとこうなるのだ。

この場所は、4匹目のレーザービットザコを、本体をわざと撃たずに残しておくのがポイント。

この4匹目を、できるだけ画面下のほうで、5～6回ロックする。

そしたら次に下から出てくる浮上ザコ×4を、2～3匹ロックするのだ。これで発射すれば1万9200＋3万8400点が取れる。レーザーザコが画面外に消えてしまっても、しばらくはロックが継続してくれるので大丈夫なのだ。

●ホーミング砲台

最初のザコのあとのホーミング砲台。ここは本体と発射口と2カ所ロックできる場所があることに注意。

この砲台は〝発射口にだけ倍率がかかる〟のだ。

なので、台座のほうに5～6回ロックして、最後の2～3回を、発射口にロックするのがよい。ニゴロが取れるぞ。


こういう感じでロックすればよいのだ。

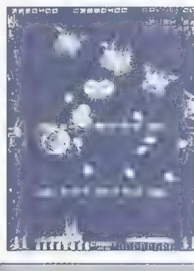
●浮上ザコ地帯①

レーザービットザコの直後浮上ザコが左下から斜めにまず4匹。つづいて右下から斜めに4匹。

この計8匹をいっぺんにロックする。対空ショットは撃たず、浮上したザコを撃たないようにしよう。


こうして…、


ここでショットを撃たないようにして…、


こうなる。

●浮上ザコ地帯②

①と同じように浮上ザコが、今度は5匹ずつ、計10匹出現する。

ここも8匹ロックしてやろう。ちゃんとパターンがわかっていれば楽にサンパチヨンが取れる。


これは楽勝。でも弾を撃たれるので注意。

●「ファランクス」

中ボスのファンランクスを、砲頭を壊した状態にしてしばらく泳がせる。

そしてファランクスが砲台の4つついてるエレベーターのところまで来たら行動開始。

ファランクス本体にはたくさんロックがかかるので、6回ぐらいロックして、残りの2回を砲台にロック。これまたサンパチヨン。これを2回狙おう。


ファランクス本体をロックしてから…、


砲台をロックするのだ。

●浮遊ザコ地帯

この赤い浮遊ザコ地帯のはじめのほうに、意味ありげな砲台が3台並んでいる。


この柱を5回ロックしてから…、

この砲台に倍率をかけるには、そのもうちょっと上にある柱に5回ロックをする必要がある。

柱に5回ロックしてから下に戻って砲台を3台ロック。これで砲台は9600＋1万9200＋3万8400の倍率になるのだ。


下に戻って砲台をロックするのだ。

6面ボス「ダイナモ」

このボスは初め、左右の砲台を壊すのが先決。なぜならばらまき弾をバラバラとたれ流してくるからだ。

この第1段階では、登場と同時にすぐに左の砲台に撃ち込もう。

そしてボスがばらまき弾を出して来たら、少しずつ右に逃げよう。右にいくタイミングは、写真を参考に速い弾と遅い弾の間を抜けよう。


ここの間を抜けて右へ。

右にいってすべての弾を避けたら左に戻り、撃つ。ばらまき弾が来たらさっきと同じように避ける。

左の砲台を完全に破壊したら、つぎは右。今度は弾が来たら左に逃げる。

両方の砲台を完全に壊すと、ボスの第2段階。今度はボスの中心部からレーザーなどの攻撃がくる。

まず1発目。これは真ん中でボスに撃ち込んでいれば全然OK。目押し法でどんどん撃ち込むこと。

2発目も同様。だが直後に丸い弾（レーザーを出す）が4つ出てくるので、どちらか片側の2個だけでも壊そう。それ以外のときは常にボスに撃ち込んでいること。

3発目も真ん中にいるが、丸い弾からのレーザーがくるので少しさがって避けよう。

4、5、6発目は誘導レーザー紫色のだ。これは大きく、右、左、右と避けよう。避けつつもボス本体に撃ち込むこと。

ここまでくるとボスは青い弾を大量に投下してくる。これに対しては誘導がきくので、左に引きつけて、弾が来たら少しずつ右に右に移動して避けよう。

引きつけるといっても、同時にボスにも撃ち込みをしないといけないので、**ボスにロックできるギリギリの位置まで左に引きつける。これがポイント**。

青い弾を避けてると右はじにいってしまうので、ここで次のレーザー＋丸い弾の攻撃を避ける。このときは撃ち込みお休み。

つぎにもう一度青い弾がくるので、これも同じように避ける。

最後に青いレーザーが来たとき、思いっきりボスに撃ち込めば、ここでボスは壊れる。壊れないのは撃ち込みが甘いのだ。

ちなみに、ボスの前についてる砲台は1万点。壊したいときは第1段階のあいだに壊しにいこう。


この攻撃のときに撃ち込みまくるのだ。


丸い弾を壊しにいくのを忘れずに。


こういう風にボスに撃ち込みつつ左に弾を引きつける。


まだまだ逃げないで撃ち込む。ギリギリまで引きつける。


最後にここぞとばかりに撃ち込む。思いきりが大切だ。

AREA 7
RELEASING INFINITELY

とうとう最終面。展開が速くて敵のスピードも速い！動体視力がためされる面だ。

●ザコ

最初に出てくるザコは、そりゃもう撃ちのがすと大変なので、変なことは考えずに、ロックできるヤツをかたっぱしから壊していこう。

●中ボス「テンタクル」

この中ボスはばらまき弾を出したあと、必ず自機を狙って移動して来てレーザーを5本出してくる。知っていれば素早く反対方向に逃げることで回避できる。


このレーザーが知らないとあっさり当たるんだよね。

レーザーのあとのばらまき弾は、下手に左右に避けるよりも、鬼の見切りで真ん中で左右に細かく避けたほうがやりやすい。でもホントに見切りが大事。


この見切りが快感に変われば1人前のシューターだ。

このボスの足は壊せるのだが、レーザーから逃げまくっているとまず壊せない。合わせに自信のある人は、ボスのレーザーの間に入って撃ち込もう。慣れると楽かな？

●**ミサイルザコ**

破裂するミサイルにだけ注意しとけばOK。

●**レーザーザコ**

レーザーを正面にいきなり出すのでそれだけに気をつける。

●**クロスレーザービットザコ**

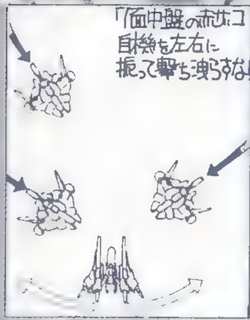
こいつは連なしだと撃ち負ける危険性があるので、出現順を覚えよう。左、右、左、右、と順に出るので、覚えるほどでもないかも。

あとこいつのレーザービットはなるべく撃ちもらさないように。自機のすぐ近くまで寄ってくるぞ。

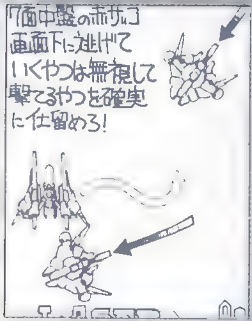
●**赤いザコ**

4面ボス前に出てきたザコの強化バージョンといえる。

4面のものよりも急角度で自機に突進してくる。図のように下に入り込んで先手先手で壊していきたい。



1匹のがしたとしても、図のようにすぐまた体勢をたて直せるとよい。



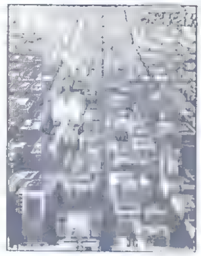
ロックオン利用法「7面編」

最終面ではそれほどパターンにならないので苦しいが、狙える場所をいくつか紹介しよう。

●**ザコ**

広場に出てすぐザコが遠くからたくさん出現するところ。

これは言うまでもなく8匹ロックで完成。



遠くの5匹と手前にくる3匹でロック。

●**クロスレーザーザコの所**

ここでは、クロスレーザーザコの近くにいる小さいザコ(米つぶみたいなヤツ)を積極的にロックしていこう。

対空で撃ち込みつつも、対地ロックを動かしまくるのがポイント。



●**赤いザコの所**

ここらへんでも下方の米つぶみたいなザコ戦艦どもをできる限り撃つのだ。

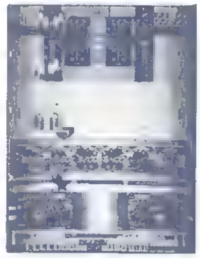


これを狙うとすぐ死ぬんだな、またこれが。

●**アイテムラッシュ地帯**

このアイテムの出てくる場所にも倍率がかかるのだ。イチニッパが取れるぞ!

しかし、ここはアイテムの点数もバカにならないので、両方とも回収しつつロックできるようにしよう。



ロックしたいからと言ってアイテム取りのがさないように。

ラストボス「ダークコンヒューマン」

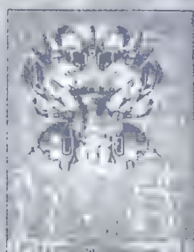
タワーの頂点まで登りつめると、ラストボスのダークコンヒューマンがノイズを出しながら登場する。ついに最後の戦いが始まるのだ。

●**1段階目**

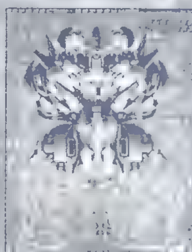
このときボスは多量のばらまき弾を何回も撃ってくる。これをうまくかわしながらボスの弱点に撃ち込まねばならないのだ。

ボスの弱点は中心にある。この弱点に集中的にロックオンレーザーを当てまくるのだ。

始まったらまずすぐに弱点をロック。しばらくすると1回目のばらまき弾がくるので少しずつはじに避ける。このばらまきを避けたあとは、すぐに別のばらまき弾がくるので、すかさず中央に戻って中心の弱点をロック。目押しで確実にダメージを与えていこう。



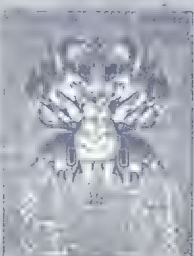
1回目のばらまき。なるべく中心に撃ち込もう。



このばらまきのときは中心に撃ち込みながら避ける。

2、3、4回目のばらまき弾のときにちゃんと中心部を撃ち込んでいれば、ボスが次にザコを出してくる前に1段階目を壊せるハズだ。なお、左右のレーザー砲台を壊せることは壊せるのだが、勝ちを優先させるために無視する。

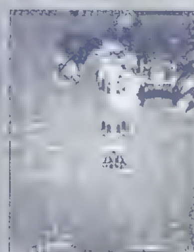
●**2段階目**



弱点が移動し出すころにはもう破壊。早いでしょ。



このばらまきレーザー!、どうやってかわしましょうかねえ。



左腕(内側のほう)を撃ちながら待つ。

この段階のときの問題1は、緑色の超ばらまきレーザーである。

まず1回目のばらまきのとき。このときはまず左側の腕を撃ち込みながら待ち…。

レーザーが来たら、1番下まで下がって、画面の一番左端までいく。ここがボスのばらまきレーザーに対しての安地である。

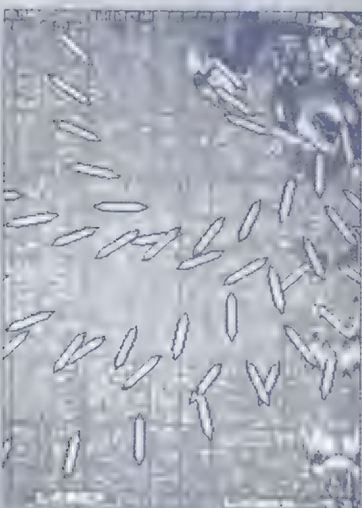
つぎにボスが戻って来たら、今度は右の腕を撃とう。

そしてレーザーが来たらさきほどとは逆に、今度は画面の右端で避ける。

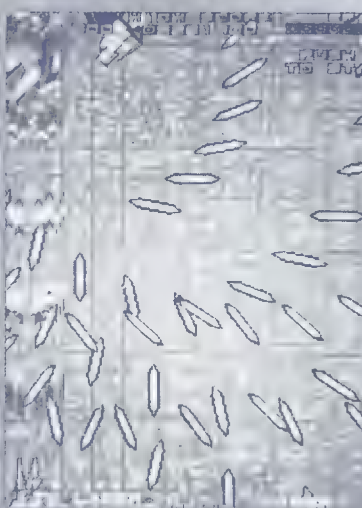
ばらまきレーザーを2回かわすと、今度は世にも恐ろしいブラックホール弾攻撃が始



このくらいボスに接近すればOK。



[illegible]



ワワーッと来たレーザーを、ここでサッとかわすのだ。

まる。

こうなったら、まずはダメージを与えておいた腕を片方速攻で壊し、反対側にまわる。

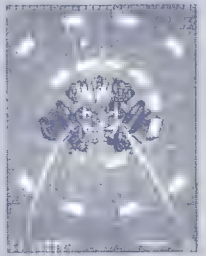
そして、ブラックホール弾が近づいて来たら、自機を写真のようにボスに超接近させてしまおう。

こうすれば、ボスのブラックホール弾は上に上がってこられないので、安全に腕が撃てるというわけだ。

これで内側の腕2本を壊してしまえば、めでたく第2段階は終了だ。

●3段階目

このときの対処は写真をよくみてもらおう。初めに輪が出てくるときや、3WAYレーザーモードになる前などにどんどんボス本体をロックオンして、なるべく早くヤツを倒すのだ。



腕を2~3個壊したら中へ。出るときのために外腕を撃とう。

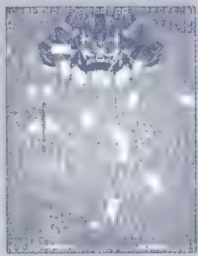


3WAYレーザーのときは避けに集中。右、左、右、左、とやる。

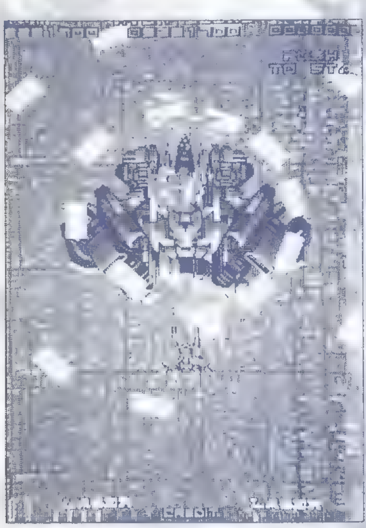
ボス本体に重なっても大丈夫ということを、意外と気づいていない人も多い。知ってなけりゃ倒せねーぞ。



で、もうここで破壊できる。目押し法強しー



これが発狂モードだ。(実は3WAY弾のが怖え)



まずはこの位置で撃つ!もちろんロックオンレーザーでだ。



とにかく腕を2つ破壊すれば第2段階は終了である。

キミは発狂ナタデココを見たか!?

以上でめでたくゲームクリアとなるわけですが、6面ボスやラスボスなどは、速攻で倒さずにねばっていると、実にいろいろな攻撃をしてきます。ボスの各パーツを壊したいときにはこれらの攻撃も頭に入れて戦わなければなりません。

中でもひどいと思ったのがラスボスの発狂ナタデココ弾たれ流し攻撃。これはぜひとも一見の価値があります。ラスボスで残機があまってたらちょっとねばってみましょう。地獄がみられますよ。

これでレイフォースの攻略は終了しますが、要望が強ければマニア向け講座としての復活も考えてますので、ハガキをたくさん送ってください。では。

いざ、セーブルタワーへ

ダンジョンズ&ドラゴンズ®

タワー オブ ドゥーム

今回はいよいよ最終ボス、デイモスまでの攻略だ。ビホルダー、レッドドラゴン解説も完璧だ！

やらなきゃ人生のソン！ D&D® パーティープレイ攻略法

ごちゃごちゃして戦略的面白さに欠けていた今までの多人数同時プレイ。しかし、D&D®は違う！多人数プレイが、ここまで面白くなったのだ。

担当：石井ぜんじ

助け合いこそパーティプレイの楽しさ

ザコと剣で戦うのがファイターとドワーフ、魔法でフォローするのがクレリックとエルフになる。エルフとクレリックは、無理して斬り合いに加わらなくてもよい。これが基本的な役割分担になる。

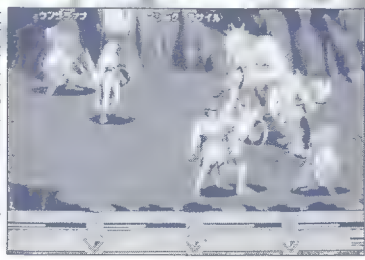
この中で、多人数プレイでがぜん重要になってくるのがクレリックだ。ターニングアンデッドがあるので、グール、スケルトンは怖くないし、回復の魔法を使えるのが大きい。まさに多人数プレイ向けのキャラクターである。

しかし、エルフと一緒にパーティーを組むと、スクロールのとり合いになってしまい魔法があまり生きてこない。そこで、特に3人プレイの場合はエルフを除いた3人のチームがバランスがよいと思う。

もちろん、エルフもうまく使えばとても強力なキャラだ。攻撃魔法の使い方さえ覚えれば、ボス戦がとても楽になる。特に、3～5面のボスはほとんど魔法だけで倒せるので、このあたりで進めなくなっているならエルフを使ってみるのもいいだろう。

2人プレイの場合は、エルフとクレリックの組み合わせ以外はどれもいける。ファイターとドワーフの組み合わせでも、マスター同士ならとても強い組み合わせだ。

マイキャラの役割を理解したら、今度はお互いの協力のしかたについて説明していこう。



大きなスキのあるターニングアンデッドも、仲間が守ってくれるから平気。

キャラの役割を理解して、戦いを進めよう！

D&Dほど、お互いの協力が大事になってくるゲームはない。また、どうやって協力していくのかがわかると、とても面白くなってくるはず。そこで、どのような助け合いのシステムがあるのか、紹介していこう。

1、助け合いのシステム

■他キャラを治療する

拾ったアイテム、キュアシリアスワンズと、クレリックの魔法キュアウーンズは、好きな時に体力を回復できる魔法だ。普通は自分の体力が増えるが、相手を目の前に立たせて使えば、相手の体力を増やすことができる。

また、ストライキング（武器の威力を一時的に上げる魔法）も同様に、他キャラにかけてあげることができる。

■店でお金を他キャラに渡す

お金を渡したい人の手の上に自キャラの手を重ね、Cボタンを連打すればいい。10ずつお金を相手に渡すことができる。これで、貧しさに苦しむキャラを救えるのだ。

2、実戦での助け合い

■気絶させられた相手を助けに行く

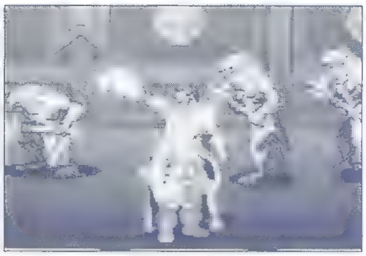
トログロダイトのガスで気絶させられたりした場合は、急いで周りの敵を片付けてあげよう。間に合わなさそうな場合は、ダガーやアローを使ってもいい。場所によってはこのような事態を予測して、ダガーにカーソルを合わせておこう。

ターニングアンデッドをクレリックがとなえている時やモンスターにかみつかれているときも、機敏に行動して仲間を守るようにしよう。

■魔法を使って仲間を守る

レッドドラゴンにかみつかれたときなど、魔法を何でもいいから使えばすぐ離してくれることが多い。もちろん魔法が当たればすぐ離してくれる。

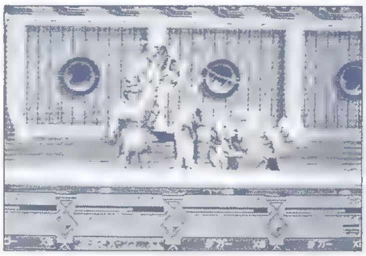
また、魔法による無敵時間を利用して落石などをかわすことができる。5面の廃坑の落石はかわしにくいが、ポリモルファザースやストライキングなど、無敵時間の長い魔法を2回使えばほとんど落石をくらわない。4人共に助かるところが大きいので、ぜひ試してみてくれ。



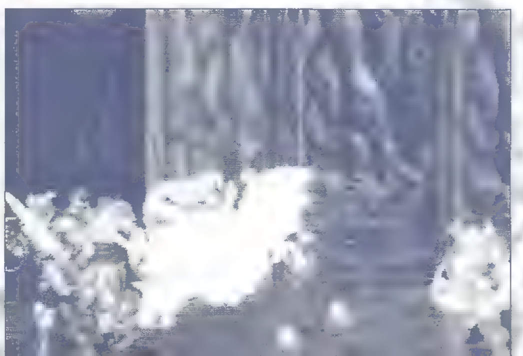
相手の体力を回復させてあげよう。基本のテクニック。



武器の上に手が乗っていると渡せないので注意。



トログロダイトでは、ガスをくらった場合のためダガーやホールドパーソンにカーソルを合わせておく。



全員が落石に当たるのと、当たらないとじゃ大違いだ。

3、アイテムを分け合う

アイテムは、それぞれキャラの役割によって最も役に立つキャラに分配したほうがよい。これも、パーティーならではの面白さだと思う。

ポイントになるアイテムは、ガントレットオブオーガパワーと、プロテクションリングだ。オーガパワーは、攻撃力が弱いキャラほど攻撃力の上がり方が大きい。

しかし、エルフ、クレリックは基本的に魔法がメインのキャラクターなのである。そこで剣で戦うが、ファイターより攻撃力に劣るドワーフに

神もしりぞく悪魔もビビる

神経ギリギリ超攻略!!



ドワーフにオーガパワーを託そう。

優先してとらせてあげたほうがよいと思う。連打の速さが生きる。

プロテクションリングは、とりあえずエルフに持たせよう。ファイター、ドワーフに持たせてもよいのだが、突然死を防ぐならエルフにとらせたほうが安心。

他のアイテムは、ダガーはファイター、ドワーフに、アローはエルフ、ファイターに持たせたほうが有利だ。

魔法のリングは、ファイターやドワーフに渡しておいたほうがよいだろう。キュアシリアスワンズは、平均的に分けておいたほうが無難だ。

宝箱の開け方

パーティープレイで重要になってくるのは、どのキャラが宝箱を開けるかだ。開けたキャラクター用の宝物が出現するからで、開けるキャラによって出現アイテムが変わってくる。



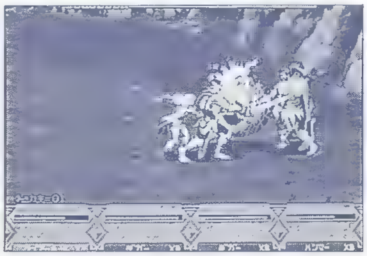
5面の矢がたくさん飛んでくる部屋の宝箱は、クレリックに開けさせる。

クリア重視なら、強力な攻撃魔法があるエルフにひたすら宝箱を開けさせていくのがよい。エルフがいない場合は、クレリックが開けよう。

ただし、体力回復のキュアワンズが出現する宝箱だけは、エルフよりクレリックが開けたほうがよいだろう。

ルートはどこが楽か

クリアしやすいルートは、難易度が易しく、キュアシリアスワンズの多いルートがよい。2面でマンティコアに行き、5面は廃坑か古井戸を通り、炎に閉ざされた通路を進むのがいいだろう。



ビホルダーに行くなら4人で斬りまくる。しかし、体力があとで足りなくなる。

とりあえずビホルダーに行ってもいいが、クリアを目指すならぜひドラゴンへ行きたい。倒せば体力回復が出るので、かなり違う。また多人数でドラゴンと戦うのは実に面白いのだ。

パーティープレイでの対ボス戦

多人数でボスと戦う場合は、1人プレイと少し違った戦い方が必要となる。また、結局最大のヤマ場はボス戦だ。ボスにさえやられなければ勝ったも同然。

ここでは、1人用と違うポイントを中心に紹介していこう。

■マンティコア

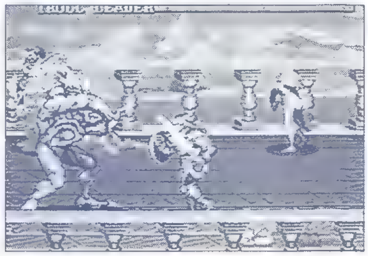
1～2人が戦えば、他のキャラは手出ししないほうが安全。ドワーフかファイターにまかせよう。空中に飛び上がったときは、できるだけ集まって誘導して急降下をかわそう。

■トロル

エルフがいればファイアーボールを全弾使ってもらおう。また、剣をガードさせると、次に必ずガードさせた相手に対してジャンプしていくのを覚えておこう。

■ブラックドラゴン

敵を魔法で消すキャラクターを決めておくこと。エルフがいればすべておまかせ。



ほとんど炎はファイターにジャンプしていく。

■ザイード

歩き斬りはドワーフにまかせよう。多人数だとヘイストを早く使ってくることが多い。ヘイストが来たら、とにかく魔法で足止めをする。

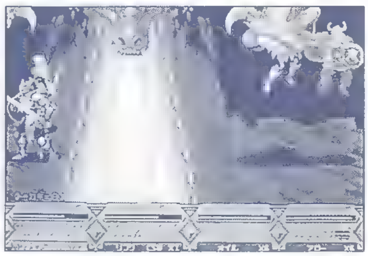
■レッドドラゴン

一番の問題は口から吐く炎だ。スタート直後は、どう動いて炎をかわすかあらかじめ決めておくことが大事。

炎は、二手に左右に分かれてもかわすことができる。この場合は、どちらかの手が垂直ジャンプ斬りできるはず。



ドワーフにオーガパワーを持たせ、歩き斬りさせるといい。ファイターもフォローする。

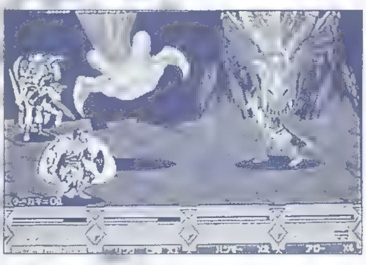


二手に分かれて、ジャンプ斬りで斬りほうだい。

炎を吐いている最中にガンガン斬れる。スタートで二手に分かれてもいいが、スライディングを使って強引にスクロールさせると片側の仲間が火に巻かれてしまうので注意。

また、ドラゴンがファイアーボールを出してきたらチャンス。誰を狙っているかを確認し、狙われているキャラクターは死角に入ってファイアーボールを連発させ続ける。その間に、他のキャラは顔の下に行ってガンガン斬ろう。

誰かがかみつかれたら、ライトニングボルトの魔法がベスト。ジャンプ斬りでもいいからすぐ助けよう。アローも役立つ。



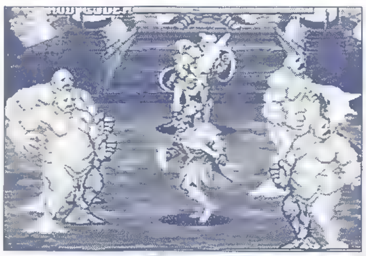
ファイアーボールを撃っている最中に、狙われていないキャラが斬りにいく。

■マッドゴーレム

4人同時プレイでは4体出現する、超強敵。魔法は惜しまずたたき込んでいい。

楽な倒し方は、ドワーフだけに連打で斬らせていく方法がある。こうすると、地下に潜るヒマがなく、足をつかまれる心配がない。しかし4人同時だとさすがに逃げ場がない。

あまりに辛かったら、マッドゴーレム出現前から、クラウドキルかアイストームを連打しておき、出現と同時にこの強力な魔法を使ってしまおう。とりあえず進めるはずだ。ぜひ試してみてくれ。



なんと、マッドゴーレムが4人！これはきつい。

■デイモス

4人同時プレイでも、一気に斬りかかるのは危険なようだ。やはり魔法を使い切らせたほうが安心。

他キャラのフォローがあればターニングアンデッドが使えるので、グールは怖くない。魔法はデイモスより前に効果的に使っていこう。

D&Dは、戦略性が高い多人数プレイがとてもよく考えられたゲームだ。本物の多人数プレイの楽しさを、ぜひ味わってもらいたい。

倒せ!レッドドラゴン!
ドラゴンスレイヤーへの道

はじめのうちは脅威に感じるレッドドラゴンも、やり方さえわかってしまえばただの敵。狙うは当然×4、48万点だ!!

担当：KAL

さっそく対レッドドラゴンの解説に入りたいところだが、その前にマンティコアについて触れておこう。

ここはレッドドラゴン、そうでなくてもビホルダーと戦う前ということで、慎重に戦うこと。急いでもタイムボーナスはもらえないので、あせってブーツやガントレットを壊されたりしないように。

山をう回するルートビホルダーと対決!

まずは、ドラゴンに行かず山をう回するルートから説明しよう。

このルートは、マンティコアで体力が減らされていても回復できない、ビホルダーを倒しても体力回復が出ないのが辛いところだ。もはやこちらのルートに来る意味はあまりない。

しかし、ビホルダーはなかなか戦いがいのある奴なので、1度は戦ってみてほしい。

■ヘルハウンドナノール

もう店はないので、慎重に進みたいところ。ヘルハウンドを甘くみると、一気に体力を減らされる。

そこで、エルフならポリモルフアザース、ライトニングボルトなどをどんどん使っていこう。他のキャラでも、ノールにオイルを使ったほうがいい。

ヘルハウンドは、立ち上がり攻撃で突っこむか、火を吐かせてそのスキに後から回りこむ。慎重に。

途中で動かせる岩があり、隠し部屋に入ることができる。宝箱のトラップに注意しよう。また、体力が少なかったら、必ずビホルダーの前でキュアシリアスワンズを使っておこう。



ポリモルフアザーズが役立つ。

■ビホルダー

とにかく、正面から魔法を使うとでかい眼でにらまれ、無効化されてしまうのが痛い。うかつにキュアの魔法も使えない。

しかし、全然魔法が使えないわけではない。ビホホ様が後ろを向いているときや、光線を発射した瞬間なら魔法が使えるのだ。

例えば、スタート直後、レバーを上に入れておくと、たいてい光線を出してくる。このとき、歩いでかわした直後、すぐ魔法を使えば当たってくれる。光線は、歩き続けていればたいていかわせる。ファイアーボールなら、当たった瞬間にダッシュしていけば燃えている間に斬ることもできる。

このように、魔法を正面から当てるには、ビホルダーの前で上下に動くのがよい。しかし、やはり斬りつけないととどめをさすのは難しい。

斬りつけるには、ビホルダーの手前（下）から、X座標を合わせて近づくといい。怪光線を真下に撃てないことを利用するのだ。ただし、斬りつける時にかみつかれるのが怖い。そこで、ビホルダーの下で左右に動き、怪光線をかわしたスキに斬りつけるようにしよう。ビホルダーが後ろを向いていたら、光線をかわさなくてもよい。即斬りつけよう。斬り方は歩き斬り。一回ずつ斬りながら歩く。

下にビホルダーが降りてきて追いつめられたら、今度は思いっきり一番上に行ってしまおう。少し待っているとビホルダーはジャンプアタックしてくる。これをガードしてから斬りつけることができる。

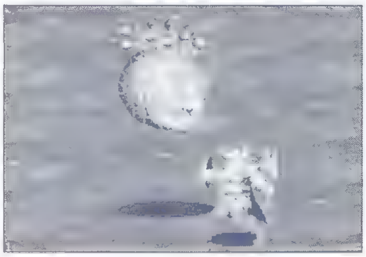
オーガパワーを持っていなかったら、画面の右端にある宝箱をあけて取ろう。開けるときも、常に動き回って怪光線をかわすことを忘れずに。



ビホルダーの正面で上か下に止まらず一直線に歩く。光線をかわしたら（当たる前でもよい）即ファイアーボール。



ビホルダーの真下から近づく。できるだけ背後から斬りつけよう。


ビホルダーと思いきり上下に離れて画面外に消すと、大きくジャンプしてくる。

いざドラゴン戦!!とにかくくらうな!!

最大のポイントはここ。ドラゴンの攻撃をくらってしまうと、その、やられている時間が非常にもったいないのだ。

パンチ、噛み、どれをやられても、その間に5~7秒以上は経過してしまう。さらにダメージ分を魔法やリングで回復させている間にも時間はどんどんすぎていってしまう。

もちろん攻撃をくらえば死んでしまう可能性も高くなるので、とにかくドラゴンを倒したい人も、×4をとりたい人も、一発もくらわない！という気合でもって臨むこと。

攻撃をくらわなければ、時間短縮、生き残る確率も増す、ということで、一石二鳥だー

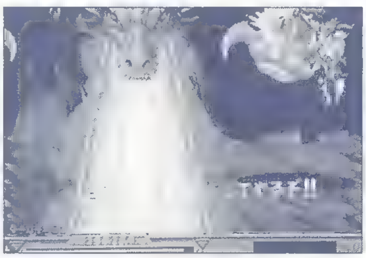
最初にすべきこと

スタート後、一発目のブレスのために空気を吸い込んだとき、口元に吸い寄せられながら一回だけ斬りつけることができる。その後すぐにスライディングで右へ逃げるのだが、このとき、もしドラゴンが遠くでブレスを吐いたなら、歩いて右へ移動しつつ、右へ向かってジャンプバック斬りをすることで、ドラゴンの手を斬ることができる。

これは二発目、三発目のブレスのときでも同じで、逃げるときに遠くで吐いたら逃げつつジャンプバック斬り、斬れるときに一発でも多く斬る、この精神が大切だ。

ブレスを吐き終えたあとは、ブーツがあれば図①の移動法（後述）で顔の下へ、なければ一回だけスライディングして、やはり顔の下へ逃げる。

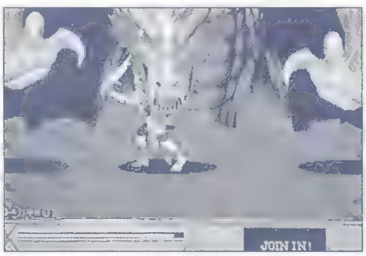
ちなみにアイテムはCSW（回復）の指輪に合わせよう。


ブレスを吐いたとき、距離があるならジャンプバック斬りで逃げつつ手を斬る。

顔の下へ入って、斬る!!

ブレスをやりすごしたあとなど、普段はどうすればいいのか。

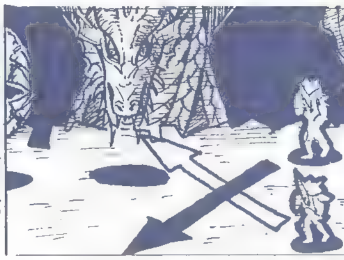
まず狙うのは、顔の下へ入っての上攻撃だ。一回斬ったら、様子見も兼ねて顔の動きについていき、また一回斬る。ここでのドラゴンの反応は



顔の下へ潜りこんで斬るのだ。ただし慎重に。

次の3通り。
1、横から手がくる。
2、噛みにくる。
3、岩を降らすため、跳びあがる。

1の場合、自分が上にいたら斜め下へ、下にいたら斜め上へ、ドラゴンの顔のほうへ

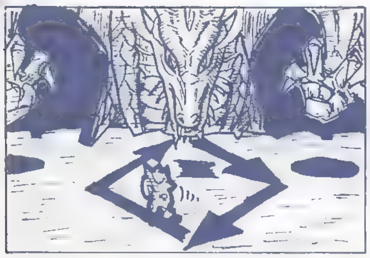


歩いて移動する（図1）。

こうすれば手の攻撃をふりきれるのだが、これはブーツオブスピードを持っているときの話。ブーツがないときは逃げきれないので、一回斬ったあと手の攻撃が見えたら、顔のほうへ向かってスライディングしよう。

2の場合、顔の周りをぐるぐる回るように動けばまず振り切れる（図②）。

ただしこれもブーツがないとつらいことが多く、運が悪いとなかなか噛みモードが終わらず時間の無駄なので、ブ



ーツがない場合には、後述の「一回斬ったら逃げる法」で戦うようにしよう。

1、2、のどちらの場合も、うまく振り切ったら引き続き顔の下で一回斬り、様子を見、攻撃がこないようならまた一回斬り、を繰り返す。このへんの“間”と感覚は、何回かやって自らつかみとるしかない。ちなみにこれはファイターだとやり易い戦法だ。

3の場合には、ドラゴンが跳び上がったらすぐに一番下へいき、フィールドの広いほうへスライディングで移動、その後レバーを下へ入れ続けて落石がおさまるのを待つ。

落石がおさまったあと、ドラゴンが近くにいた場合、ブーツがあれば1の移動法で顔の下へ行きつつ手もかわし、なければスライディングで反対側まで移動してしまう。

後者の場合とドラゴンが遠くにいた場合は、ダッシュジャンプ斬りで斬り込むのだが、これは次でまとめて解説しよう。

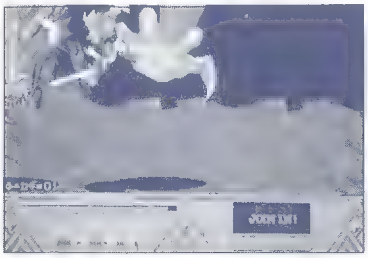
ダッシュジャンプ斬りを2発当てる

ドラゴンが遠くにいた場合、ダッシュジャンプ斬りで跳び込もう。このとき軸を合わせてロングジャンプ（レバーを進行方向に入れておく）し、ジャンプの昇りで攻撃して手を斬る。このままレバーを前に入れておけば、続けざまに顔面にも攻撃がHITするのだが、攻撃が顔に当たった瞬間ぐらいからレバーを後ろに引いてジャンプの飛距離を短くし、顔に当たると同時にその真下へ、つまり顔の下からこっちへ着地するようにする。

顔の向こう側まで突き抜けてしまうと、着地と同時に手の攻撃をくらう危険性が高い。



遠くからロングジャンプの登りで攻撃、まず手を斬る。



そのままレバーは前へ。一回の攻撃で手と顔の2HIT。



顔に当たる直前くらいからレバーを引き、顔の下からこっちへ着地する。

ダッシュジャンプ斬りで手と顔の両方に当てるのは簡単なので、顔の手前に着地するほうに集中し操作しよう。

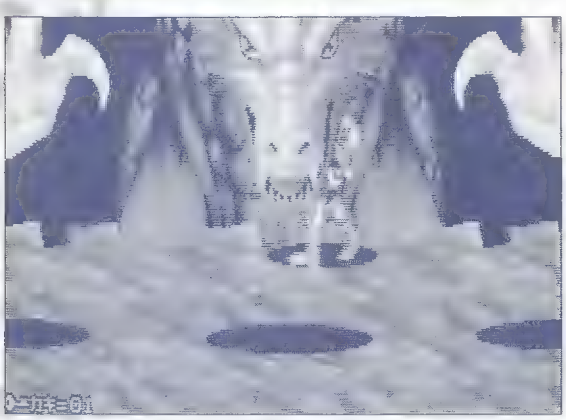
顔の下に着地したら、一応ドラゴンの動きを見て、すかさず一回斬る。すでに手の攻撃がきていたら、着地後すぐにスライディングで逃げよう。

着地後、顔が遠かったり、一〜二回斬ったあとすぐに逃げてダッシュジャンプ斬りにいく「一回斬ったら逃げる法」をやる場合、ドラゴンの顔から上か下へ大きくずれてから、スライディングでフィールドの端まですべって行く。

この“こちらから逃げて行く”戦法の場合、ダッシュジャンプ斬りで斬り込んで顔の下に入ったあと、無理せず早々に逃げるのがポイントで、このとき上か下、できれば一番上か一番下までずれてからスライディングすれば、ドラゴンはまだこちらを捕捉する前で追いかけてこないのだ。

捕捉する前ということは、噛み攻撃がこない上に追いかけてこないということで、追いかけてこないということは、スライディングで端まで逃げて行ったときに手でつぶされることもない、ということだ。

この戦法はエルフ、クレリック向きだ。



1回斬るか斬らないかのうちに、上下へずれてスライディングで逃げる。

ファイアーボールへの対処のしかた

ときおりドラゴンの手から発射されてくるファイアーボール。このファイアーボールは横にしか飛ばないため、ドラゴンの手から上下にずれていればやられることはない。

ただしドラゴンの顔と手の位置をよく見て、フィールドの半分より下に手があれば、当然広いほうの上へ、逆なら下へ逃げるようにしよう。

このとき、安全な場所で火の玉をやりすごしていると、連続で出してきてず〜っと火の玉モードになってしまうことがよくある。高倍率を狙ってない人はそのまま休んでいればいいとして、×4を狙っている人にとってはこれは大きなタイムロスになる。

そこで、ファイアーボールを撃ってくるな、と思ったら、やはりすぐに安全な場所まで一度下がり、ファイアーボールが飛び出すタイミングに合わせて、ダッシュ→斜めに走って顔（できるなら手も）に軸を合わせてジャンプ斬りを行う。うまくいくと、自分のもといた方向へファイアーボールが飛んでいき、それと（上下にずれて）すれ違うようにしてダッシュジャンプ斬りが決まることになる。要するに、普通にやるダッシュジャンプ斬りを、軸をずらしてファイアーボールを引きつけつつやるのだ。

これで無駄な時間を短縮だ。



ファイアーボールは、広いほうへ上下にずれて逃れる。

経験をつむべし

以上のことを心にとめてプレイすれば、×4、48万点ボーナスは手の届く距離にきたも同然だろう。

あとは実践での経験値（イコール判断力）が大きくモノをいう。慣れてしまえばビホルダーより楽な相手になるので、あきらめていた人も再チャレンジだ!!



手堅くいこう

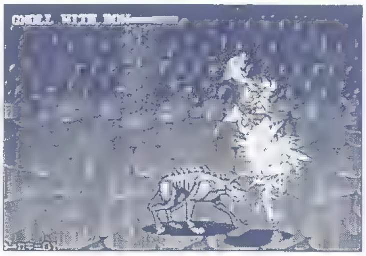
セーブルタワーは、6層からなる悪魔の巣窟。ダロキン共和国をおびやかす魔人（リッチ）デイモスの居城だ。

このステージにはタイムボーナスがないので、じ〜っくり時間をかけて、慎重にプレイすることができる。実はこれが重要で、あせらず、これから解説するフロアごとのワンポイントアドバイスを参考に手堅くプレイすれば、もうクリアはいただきだ。

1F トラップの間

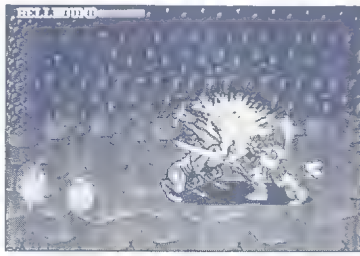
スタート地点。ここにはヘルハウンド×2とノールウィズボウ×1が出現する。

ボウが邪魔で、ヘルハウンドと存分に戦えない、という人は、画面最上段、真ん中、最下段でダッシュジャンプ攻撃を混じえて戦おう。この3列には、頭上からのトラップがこないので、ジャンプすることができるからだ。


最下段などなら、ボウに対してダッシュジャンプアタックができる。

また逆にいえば、この3列以外の場所でジャンプするとトラップにやられてしまう、ということになる。このトラップは、上段と下段で交互に降ってくるので、よく見ていれば、前記の3列以外でもジャンプすることはできる。

ここまでに経験をつんできた人は、ヘルハウンド戦のセオリーどおり、少し前をうろついて炎を吐かせ、下か後ろに回り込んで歩き斬り（クレリックとドワーフなら振り向き斬り）で確実に仕留めていこう。

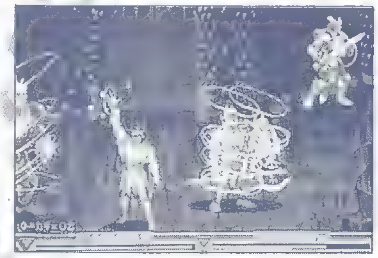

ヘルハウンドは、炎を吐かせて歩き斬りだ。2匹まとめてならベスト。

エルフなら、開始早々にポリモルフアザーズでヘルハウンドを1匹1匹始末していってもいい。クレリックならホールドパーソンでボウを片づけてしまってもいいだろう。

またヘルハウンドが遠くにいるなら、ハンマーの投げ逃げも意外に有効。

2F 亜人間の間

ここから上のフロアに共通の事柄で、階段を出てすぐにある扉には真っ先に入ってしまうこと。

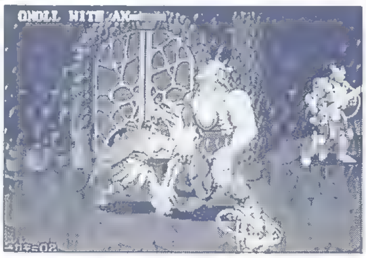

ここでホールドパーソンを使ってしまってかまわない。

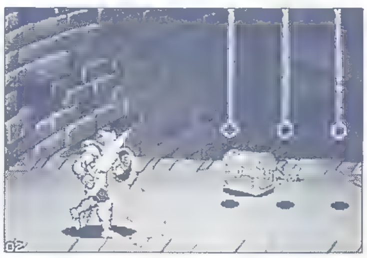
ここの扉の中には、ブーツ、キュアシリアスワンズ（CSW・回復）のリングなど、便利アイテムが置いてある。必ず取ること。

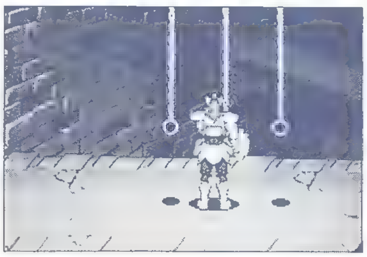
さて、この場所には人間型のモンスターが大量に出現する。手はじめにコボルドが2匹ずつ、ノールウィズアックスが1匹出現。最優先でコボルドを倒し、確実に敵の数を減らしていこう。少しするとオーガが1体現れるので、このころになったらエルフならクラウドキルを、クレリックならホールドパーソンを使って展開を楽にすることができる。

全キャラ共通で、基本的に、遠くからの立ち上がり攻撃で1匹1匹確実に仕留めていくように。

さて、このフロア2つ目の扉の中だが、宝箱とサソリ×1と天井からの吊り輪がある。サソリをしゃがみ斬り（エルフ、ドワーフは立ち下段斬り）で倒したら、宝箱の中身（スーパーヒーリングポーション、スクロール、オイル等）を回収。問題の吊り輪は、「最初にサソリのいた場所」のものが当たりなので、それだけは引いておく。ちなみに当たりの右側がオイルで、左側が大量のサソリ。どちらも引いた数秒後に天井から大量に降ってくるので、点数を稼ぎたい人以外は引かないこと。


遠間からの立ち上がり攻撃でヒット&アウェイ戦法だ。


初めにサソリのいた場所が正解。ということは……。


ここが当たりだ。必ず引くこと。

もしサソリを引いた場合には、部屋の左下から上→右→下→右→上→右……とジグザグに移動してサソリを誘導し、最後に一番奥でまとめて斬りつける。自信があるならサソリを引いたあとにオイルを引いて、火炎ショーを楽しむこともできるぞ。

3F スケルトンの間

このフロアは、キャラの職業とその時の状況によって出現モンスターに若干の差がでる。しかし基本的にはスケルトンとヘルハウンドのコンビで出現するので、体力の少ないスケルトンから、1体1体確実に倒していく。ファイター、エルフなら1回斬って逃げ、1回斬って逃げ、のヒット&アウェイ法で、クレリック、ドワーフなら立ち上がり攻撃で戦おう。

またクレリックは、画面左上か右上のカーブの奥に隠れてターニングアンデッドを唱えることができる。他のキャラでも、同じカーブの陰から立ち上がり攻撃で斬り込むことができるぞ。

エルフは、回数に余裕があるなら、クラウドキルかポリモルファザーズでヘルハウンドを倒してしまう手もある。

ところで、前のフロアの吊り輪の当たりは、ここの2つ目の部屋へ入るための条件だったのだ。当たりを引いていないと2つ目の部屋には入れない。入ったら、中にある宝箱をきちんと開ける（下から近づいてアタック）こと。すると強力な魔法の剣がもらえるぞ。


このカーブの奥に隠れて魔法を使う。

神もしりぞく悪魔もビビる
神経ギリギリ超攻略!!

4F 亜人種の墓場

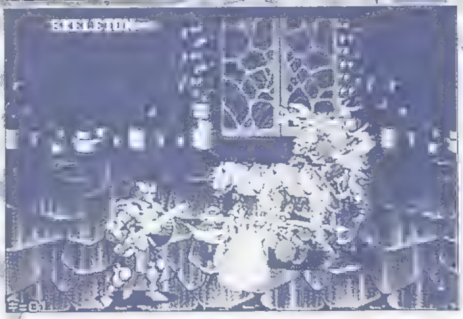
このフロアの部屋にはプロテクションリング+2という強力な防護アイテムがある。必ず先に取っておく。

さて、出現する敵はスケルトン×2とノールウィズアックス×1。スケルトンを倒すと左からアックス2匹、さらに右からもスケルトン2匹とダメおしに左からアックスが2匹現れる。ここも状況によって出現する敵の数に若干の差が出るが、基本はみんな同じ。敵が現れたら、上か下に位置してオイルをまき、アックスとスケルトンの両方をおびき寄せて燃やしてしまうのだ。一度燃えたらその上にさらにオイルを重ねて火炎地獄をお見舞いしよう。

このオイル戦法がよくわからない、という人でも、残っているオイルをすべて左右にまき散らすだけで、結構な効果があがるはずだ。

また前のフロア同様、クレリックはターニングアンデッドを、エルフはここぞとばかりにクラウドキルを使うといいだろう。

とにかくこのフロアはオイルだ。



上か下でオイル。じりじり下がって敵を誘い入れろ!

5F 復讐のザイード

このフロアにくる前に、アイテムをあらかじめ有効なものに合わせておこう。

エルフはインビジビリティ、ほかのキャラならコンティニュアルライトだ。リングがあるならエルフもコンティニュアルライトでいい。

さて戦い方だが、全く1回目のザイード戦と同じやり方でいく。すなわち、スタートと同時にコンティニュアルライトで気絶させ、素早く接近して1発1発歩きながら目押しで斬っていく歩き斬りをやるのだ。エルフなら透明になっている間にやはり接近し、歩き斬りを行う。

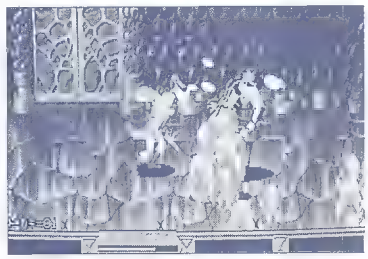
途中で逃げられてしまったら、なるべく近くまでいってから再度コンティニュアルライト（エルフは近づく必要なしにインビジビリティで透明化）。そして再び歩き斬りにもっていくのだ。

こうして、コンティニュアルライトとインビジビリティが尽きる前に歩き斬りで勝負をつけたいのだが、うまくいかなかった場合、エルフならなるべく近くでアイスストームを使い、ザイードが寒がってる間に歩き斬り。これを2度も繰り返せばほぼ間違いなく勝っているだろう。クレリックもコンティニュアルライトの数が多いので問題ないと思うが、もし尽きてしまったら、あとの2キャラ（ファイター、ドワーフ）と同様に、ライトニング（LB）、マジックミサイル（MM）、ファイアーボール（FB）の順で使っていき、ごり押しで倒そう。

ヘイスト（高速化）の魔法を使われる前に倒す、これが鉄則だが、たいてい使われるときは前述のようなごり押し状態になっていると思う。一応ヘイストを使われた場合の対処として、大きく上下に動き回る、というのがある。左右に動くより数段安全だ。クレリックなら端でガードし続け、カウンター攻撃だけを狙ってもいい。

最後にファイター、クレリックには、ダッシュジャンプ昇り斬りを斜めに走っていって決める、という強行かつ格好いい手段があるのも述べておこう。


CLなどで気絶させ、歩き斬りにいく。


エルフなら、奥の手でアイスストーム→歩き斬りという強力攻撃が可能。

6F デイモス宮

ラストボス、デイモスのいるフロアだ。しかしその前に下僕たちの相手をしなければならない。

泥人形である下僕たちは、そのパワーは凄まじいが、非常に単純な戦法で勝ててしまう。

まずは、下僕の前をちょろちょろとうろついてみる。あまり近いと殴られるか捕まえられるので距離は多少広めに。これで下僕が反応してパンチ×2を空振りしたら、すぐに接近して空振り後のスキに連続攻撃を叩き込む。これの繰り返しだ。ちょろちょろ→パンチ×2ワンセットを空振りする→すぐに近づいて斬る。

非常に単純だ。

ある程度体力が減ったら潜航モードになって、地中から手を突きだして攻撃してくるので、こちらが連続攻撃中に不自然に地中へ潜ったら、大きく回るように動き回って潜航モードが終わるのを待とう。

アイテムはハンマー、ダガーが使えるぞ。くれぐれも挟まれないように。


前をフッと通りすぎるなどして、このパンチ×2を空振りさせる。

さあ、いよいよデイモスの登場だ。対デイモス戦は実際やってること自体は単純なことなのだが、ねばり強さと判断力を必要とする。

重要なポイントは、デイモスに魔法を使い切らせてから戦うということ。デイモスの使う魔法の回数は限られているので、最初のうちは無理して攻撃する必要はない。例えば、メテオスウォームは4発モードと8発モードの計4回しか来ない。時間がたつほどデイモスの難度は下がっていくのだ。

基本的には、遠くから軸を少しだけ上下にずらした立ち上がり攻撃かダッシュ斬りで斬り込み、当たってもはずれても一度ひいて間合いをとり直し、十分な距離があいたら再度立ち上がり攻撃かダッシュ斬りで斬り込むという、ヒット&アウェイ戦法で戦う。

デイモスと同じ軸にいるとライトニングを放ってくるので、いつまでも前にいないこと。ファイアーボールは、火の玉が飛んでくるのが見えたらそのまま進行方向に向かってジャンプすればかわせる。

グールは、右に左に大きく動き回ってひとかたまりにし、FBのリングからライトニング、なければオイルで片づける。

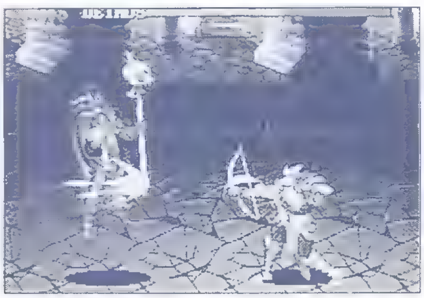
最大の魔法、メテオスウォームがきたら、自分の足元の周囲に視線を超集中させ、隕石の影が見えた瞬間にずれてかわす。一応魔法で最後の1発～2発は消せる。覚えておくといいだろう。

ミラーイメージは完全な身がわりになっているので、分身を消さないとデイモスにダメージをあたえることはできない。この分身は通常アイテム（ダガーなど）で消すことができる。

なお、アローはデイモスに大きなダメージをあたえてくれる。デイモスが魔法を使いつくしたら使おう。また魔法では、クレリックのスティックストゥスネークスが、エルフならアイスストームがデイモスに大ダメージをあたえられる。ここで残っていたら惜しまず使うのだ。

アイテム、魔法、立ち上がり攻撃などを使い切り、デイモスを倒してエンディングを見よう!落ち着いて立ち上がり攻撃を出せれば、勝ちは見えたぞ!!


遠くから軸を上下に少しずらした立ち上がり攻撃かダッシュ斬りで!これを繰り返すのだ。


少し前をうろついてデイモスに武器を振らせ、そのスキにアローを撃ちこむ。



超必殺奥義を伝授する!
もはや教えることはない!!!
龍虎の拳2

とっておきのネタをついに公開!
今回で最後となった龍虎の拳2の攻略メニュー。



[illegible]に誘って、はめ殺せ!
ジョン・クローリー

担当:SIVA

もともと基本性能は高いジョン。技の威力もかなりのものを持っているので、CPUといえどもパターンにはめればサクサク進むぞ!

パターン① クセを見切って技を誘え!

CPUにはある技を出されるとそれに素直に反応するというクセがある。このパターンを使うのはミッキー、ユリ、ジャック、ジョン、キング、そしてテムジンもこの種のパターンで倒す相手だ。それぞれ具体的に解説していこう。

まず大足払いで技を誘うことが可能なミッキー、ジャック、ユリから。

ミッキーは大足払いをガードさせると、ほとんどの場合ローリングアッパーを出してくる。そこで、ミッキーがローリングアッパーを出したのを確認したら、すかさずフライングアタックで反撃しよう。面白いようにくらってくれる。

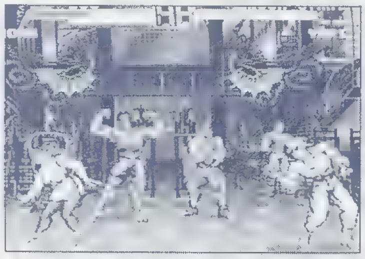


ジャックもこのとおり。煮るなり焼くなり…。

ジャックは大足払いをガードさせると跳び込んでくるので、フライングアタックを対空兵器として使おう。少し慣れが必要だが、慣れればこれだけでパーフェクトだ。

ユリは少し特殊で気力が関係してくる。始まったら、とにかくユリの気力を赤くなるまで減らそう。こうなればユリも大足払いで誘うパターンが使える。大足払いをガードさせればヒップアタックを出してくるので、ガード後に大足払いで転ばせよう。あとは死ぬまで繰り返すだけだ。

次は垂直ジャンプを利用したパターンだ。これはジョン、キングに有効なもので、多少の工夫をすればテムジンにも使えるぞ。



気力を減らすのも元軍人の仕事だ!?

ジョンとキングに関しては画面端までいって垂直ジャンプを繰り返そう。そのうちCPUは跳び込んでくるぞ。



これ、これに注意してくれ!

ジョンは小キックで跳び込んでくるので、ガードしたあとに投げていればOKだ。ただし、ジョンが気力をためはじめたら要注意!必ずといってよいほどメガスマッシャーを撃ってくるからだ。ジョンが気力をためはじめたら、即オーバードライブキックで攻撃しよう。気持ちよくやられてくれる。

キングの場合は、跳び込んでくるのを待ちつつ垂直ジャンプ。跳んできたら、ぐぐって投げだ。

問題のテムジンについては三角跳びで竜巻撃が誘えるので、スカしたあと投げてやればいいのだ。

パターン② 心ゆくまで踏んでやるべし!

このパターンは非常にお手軽だぞ。

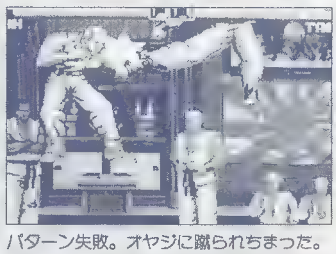
とにかく始まったらレッグボマーを出すだけだからだ。レバーとBボタンだけあればいいってくらいだ(本当)。

このパターンが有効なのはリョウ、ロバート、タクマ、ビッグだ。

リョウ、ロバート、ビッグは歩いてきてくらってくれるし、タクマはレッグボマーに反応し、跳び込んできてくらってくれるぞ(タイミング重要)。



ここまでできればGOOD。投げたれ!



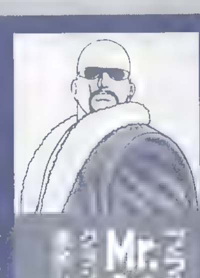
パターン失敗。オヤジに蹴られちまった。

パターン③ いわゆる投げはめってやつ

ここで説明するのは世間一般でいう〝投げはめ〟だが、不可能を可能にするCPUに対して情けをかける必要はない!最後まで華麗にはめてあげよう。やり方は超簡単。小キックで跳び込んで投げるだけなのだ。

このパターンはリー、そしてなんとゲストキャラであるギースにも使えるぞ(号泣)。

これに付随する形で、挑発→投げというものもある。影二には特に有効なので、試してみてくれ。



Mr.ビッグ

ブラスターハメさえできればクリアは見えた?

CPU戦は、ただグランドブラスター(以上ブラスター)を連発するだけでかなり勝ち進めるぞ。

では、とのようなパターンで敵をハメるのか説明していこう。

パターン① ひたすらブラスター

開始直後、バックジャンプをして間合いを広げる。そこからただ、ブラスターを連射すればいいのだ。でも、ブラスターを出す時は常に先行入力で出すこと。3、4回ブラスターを出すと気力なし状態になるが、気にせずにブラスターを出していると相手が勝手にくらってくれる。

このパターンが使えるのが、ミッキー、リョウ、ジョン、キング、ギースの5人。



ただブラスターを撃つだけ。簡単でしょ。

パターン② 重ねブラスター

相手との間合いを広げて、ブラスターで転ばすところまでは①と同じ。そこからダッシュして相手に近づき、相手の起き上がりにブラスターを重ねると必ずくらってくれる。パターンにうまくハマらない時は、ブラスターを撃つタイミングを変えてみよう。

このパターンが使えるのは、ユリ、タクマ、Mr.ビッグの3キャラ。



相手の起き上がりに合わせて重ねる。

残りのキャラについては、ブラスターパターンが使えないのでキャラ別に攻略するぞ。

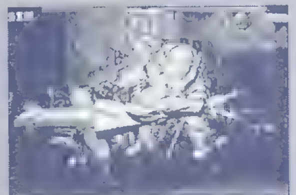
VSリー・パイロン

こいつは、1人目に持ってきてすかし投げで余裕のパーフェクトだろう。

VSジャック・ターナー

ジャックに足払いをガードさせる(ガードのポーズでも可)と、ジャンプ攻撃をしてくるのでガードして投げ。

もしくは、クロスダイビングをただ連続でだしているだけでもいい。なぜかジャックは必ずくらってくれるのだ。



スコーン、とクロスダイビングがヒット!!

VSロバート・ガルシア

開始とともにバックジャンプ、すぐに垂直ジャンプ(ロバートが反応するまでずっと空ジャンプ)をする。すると、龍牙か大足払いをしてくるので投げる。あとは、起き上がりにスピニングランサーを重ねるだけだ。

VS如月影二

5月号に紹介したオラオラポイ作戦が使える。挑発して跳んできたところを、くぐって投げるだけだ。



ジャンプをくぐって投げるのだ。

VSテムジン

気力なし状態でブラスターを撃つと、ガードの格好をした後跳んでくるのでC+A。



ミッキー・ロジャース

ミッキーの特徴を言えば、やはり受け身のとれない投げ、つまりつかみ技だ(クリンチ)。

CPU戦では他のキャラ同様、投げハメるか技を連発するかだが、このクリンチのおかげでかなり楽なパターンでクリアできるぞ。

R・アッパーに当たってくれる、愉快なCPUたち

パターン①ローリングアッパーの連発。

このパターンは、ただR・アッパーを連発するだけではダメだ。常に間合いを詰めていないと消されるぞ。

具体的なやり方の一つに、まずスタート直後画面端まで下がり、敵が歩いて来るのを待つ方法がある。



倒れてくれたら、起き上がりにも重ねよう!



オッシャー跳び込んで来たぞ!この後にクリンチだよ。

これはリョウ、ロバート、リー、ミッキーに有効だ。垂直ジャンプでかわされたら、前進してクリンチしよう。

跳び込んで来たらガード後にクリンチだ。

勝手に跳び込んで来る、ナイスなCPUたち

パターン②跳び込みを誘う。

この戦法はジャック・キング・ユリ・タクマ・ジョンに使用する。

ジャックにはしゃがみ小パンチ連打。キングには垂直ジャンプを繰り返す。ユリにはR・アッパーで、ジョンは立ち小パンチ連打だ。

タクマは多少消極的だが、じっとしゃがんで何もしない。



本当だって!この方がよく跳んで来るんだから。

これらの方法でCPUはよく跳び込んでくるので、上ガード後にクリンチするのだ。

飛び道具を撃たれたら、小パンチで消すか垂直ジャンプで避けよう。

ちょっとハメ難い、悪いCPUたち

さて、ここまでに書いていないキャラクターのパターンを紹介しよう。

如月影二

こいつは挑発で跳び込ますのが、一番無難だ。常に遠間を保ち天馬脚、骨破斬りを警戒しておこう。

テムジン

時折くる蒙古竜巻撃を垂直ジャンプでかわし、その後にクリンチする。立ち大キックは、垂直大パンチで迎撃だ。

Mr.ビッグ

スタート開始直後に跳び込み、2・3発しゃがみ小パンチキャンセルR・アッパーに当たってくれる。後は起き上がりにR・アッパーを重ねておこう。

ギース

パターン①でいける。倒れたら起き上がりにクリンチだ。



ワッハッハ!やっぱミッキーはこれだよ!!

よく遊びよく遊べ

龍虎の拳2 大道芸集

これであなたもストリートパフォーマー。

担当：C.LAN

このページでは、今まで公開していない大道芸の数々を紹介しよう。

メガスマッシャーあそび

まず密着して相手キャラに押してもらい、その状態でメガスマッシャーを出してみよう。このとき、ボタンは押さずに停滞させる。すると光球は動かないまま、歯をくいしばったジョンがじりじりと後退していく。

では次に、メガスマッシャーを撃つと同時に相手キャラに跳び越してもらう。着地したらジョンは下に曲げて撃つと、自分を通り抜けて後ろのキャラに当たってしまうのだ。

さて最後に、ジョンVSジョンで同じようにメガスマッシャーを跳び越し、着地してすぐにメガスマッシャーを出す。両者同時に発射するようにタイミングを合わせれば相殺される（跳び越したほうも下に撃つこと）。さらに、跳び越したジョンがアトミックスマッシュを出せば相打ちになってしまう（アトミックは一発しか当たらないのでダメージは小さい）。



二人一緒に、んメガぁ…とね。

アトミックくぐり

これが許されたキャラはキングとエイジ。この2人の小足払いは判定が下のほうにしかなく、アトミックスマッシュをくぐることができるのだ。ただし、ただ連打していればいいというワケではなく、きちんと5回目押ししなくてはならない。これがまた難しく、練習が必要かもしれない。その分成功したときの喜びはかなりのものがあるぞ。



できれば感動もの。ボタン連打じゃだめだぞ。

オヤジ飛燕の恐怖

実はタクマの飛燕疾風脚のみ、恐るべき特徴を持っている。なんと、**飛び道具を消す**ことができるのだ。具体的に説明しよう。

飛び道具がきたら、ある程度ひきつけて飛燕疾風脚を出す。超低空で飛び道具を消し、その後、一瞬おいて前方へ突っ込んでいく。

この技は覇王翔吼拳をはじめ、ほぼすべての飛び道具を無効化できるのが凄いところだ。ただし、ダブルストライクは2発目に当たってしまう。しかし、ベノムストライクを2発撃たれても両方消すことができる。超必殺技と必殺技の性格の違いからくるものらしい。

また、飛び道具を消したときに、その削りの分のダメージを密かに受けていたりする。



遅すぎず早すぎず、うまくひきつけて出せばここで消し、

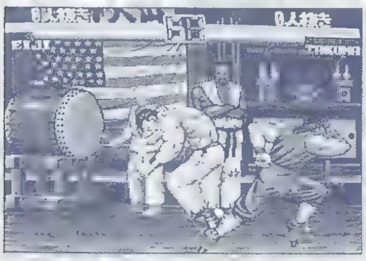


さらにかっ飛んでいくぜい。

骨破斬りVS翔乱脚勝負の行方は？

骨破斬りと翔乱脚がぶつかるとどちらが勝つか？まぁ普通なら翔乱脚が勝つのだが、あるタイミングで行うと…。

お互いが気力満タンで両端に離れた位置で、エイジが若干（ほぼ同時）遅いタイミングで骨破斬りを出す。もし成功すると、タクマが誰もいないところで翔乱脚を空振りし、エイジは勝手に骨破斬りを出し続けるという奇妙極まりない行動を繰り返す。そしてそのままほっとくと、エイジに小のヒットマークが出て倒れてしまう（ダメージは受けない）。



おーいちょっとキミタチイ、と思わず叫びたくなる。

なお、翔乱脚が終わってからもエイジはまだ骨破斬りをしているので、ふっとぶ前に攻撃することもできる。

砕破（サイファ）で抜け〜る法

ユリの砕破は上半身無敵の瞬間があり、飛び道具を消す、もしくは抜けることができる。ちなみに抜けるほうが格段に難しく、適度のひきつけが必要になる（ひきつけすぎるとくらう）。さすがに覇王翔吼拳は無理だが（下段に判定があるため）、アトミックスマッシュなら1発を抜け、1発を消し、計2発を無効化できる。まあお笑い技やね。



消すんじゃないよ。抜けるんだよ。

ま、こんなものだろう。

神もしりぞく悪魔もビビる
神経ギリギリ超攻略!!

ハイテクニック連続技
通常技をキャンセルしろ!

なんと、龍虎の拳2では通常技をキャンセルして恐ろしい連続技ができるのだ！

担当：MOMO

恐怖！キャンセル通常技！

最近の格闘ゲームには当然のようにある、キャンセル技。もちろん、この龍虎の拳2にもキャンセル技は存在する。

キャンセル技というのは、通常技をキャンセルして必殺技を出すのが普通だが、なんとこのゲームでは、通常技キャンセル通常技が可能なのである。このキャンセル技を使って、恐ろしい連続技ができるのだ。

やりかたは、まず気力をなくす。そして、通常技をキャンセルして必殺技を出すのだが、必殺技は気力がゼロだと出せない技を使う（斬烈拳、トラップショットなど）。

こうすると、必殺技が出ずに通常技が出るのだ。この方法を使った連続技は、タクマとキングに存在する。ほかにできるキャラクターもいるが、2段攻撃だけや、特定の相手にしか決まらないものばかりなので、今回は掲載していない。

▼キング

大足払い→キャンセル大キック（トラップショット）×2

リー・パイロン以外には、ほとんど入る強力な3段攻撃。


スライディングをキャンセルして、トラップショットを…


なぜか大キックが出る。もう一度入力すれば三段攻撃だ！

大足払いをキャンセルしてトラップショットを2回出すようにすれば、簡単にできる。

トラップショットは大で出す必要はなく、小で出してもなぜか大キックが出るのだ。

▼タクマ

立ち大パンチ→キャンセル大キック（翔乱脚）×2

キングの連続技とほとんど変わりはない。ただ、2回目の翔乱脚は早めに入力しよう。

また斬烈拳を使って、立ち大パンチ→キャンセル小パンチ（斬烈拳）→立ち大パンチ→大キック（翔乱脚）という4段攻撃もできるが、非常に難しいぞ。


ボディーブローキャンセルして翔乱脚を狙えば…


やはり大キックが出るのだ。小で出しても大キックが出るぞ。

ついに最終決戦！
雷電II

長かった戦いにピリオドを打て！
最終防衛ラインを突破して、目指せ1周クリア!!　攻略担当：FRS−N,O

レベル7
敵巨大戦艦

隕石群の中、中型爆撃機が2機現れる（写真①）。ここは前の面から青レーザー＋ホーミングで来てるはずなので、攻撃力にものを言わせて接近して速攻で破壊してしまおう。（写真②）、ここから巨大戦艦の甲板に沿って進むことになるが、この甲板には写真のように開閉式の砲台がいくつも設置されているので、逃さず破壊しよう。

（写真③）、の面に来て初のアイテムキャリヤーが出現。ここで、プラズマレーザーに武器チェンジする。

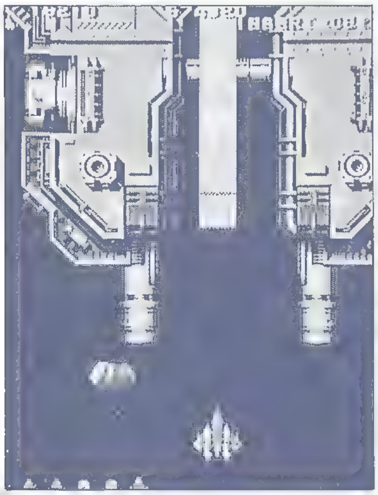
（写真④）、大型戦闘機はプラズマをロックしつつ自機を大きく左右に振り、周囲のザコ戦闘機もプラズマに巻きこもう。

（写真⑤）、開閉式の連射砲台は、砲身を8方向に変えられる。プラズマでロックして逃さず破壊だ。

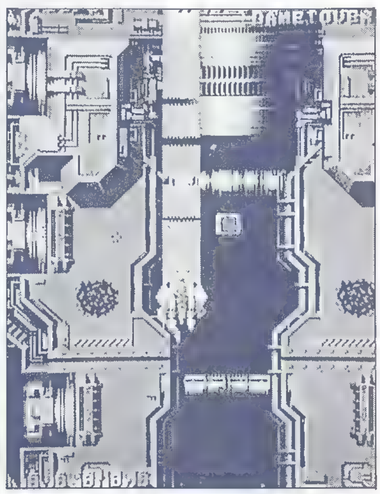
（写真⑥）、この辺は断続的に隕石が飛来する。この隕石にザコ戦闘機の弾が隠れて飛んでくることがあるので、常に画面中央から下に自機を置くようにする。



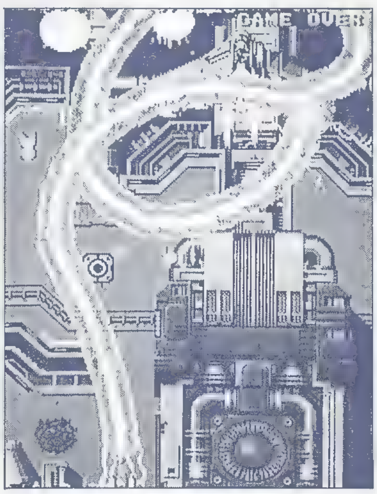
写真①　弾を撃たれる前に青レーザーで速攻破壊。



写真②　艦板の砲台はせり上がってきたところを逃がさず攻撃しよう。



写真③　この最初のアイテムキャリヤーでプラズマにチェンジする。



写真④　大型機を巻きこみ、大きく左右に振ってザコもロックする。

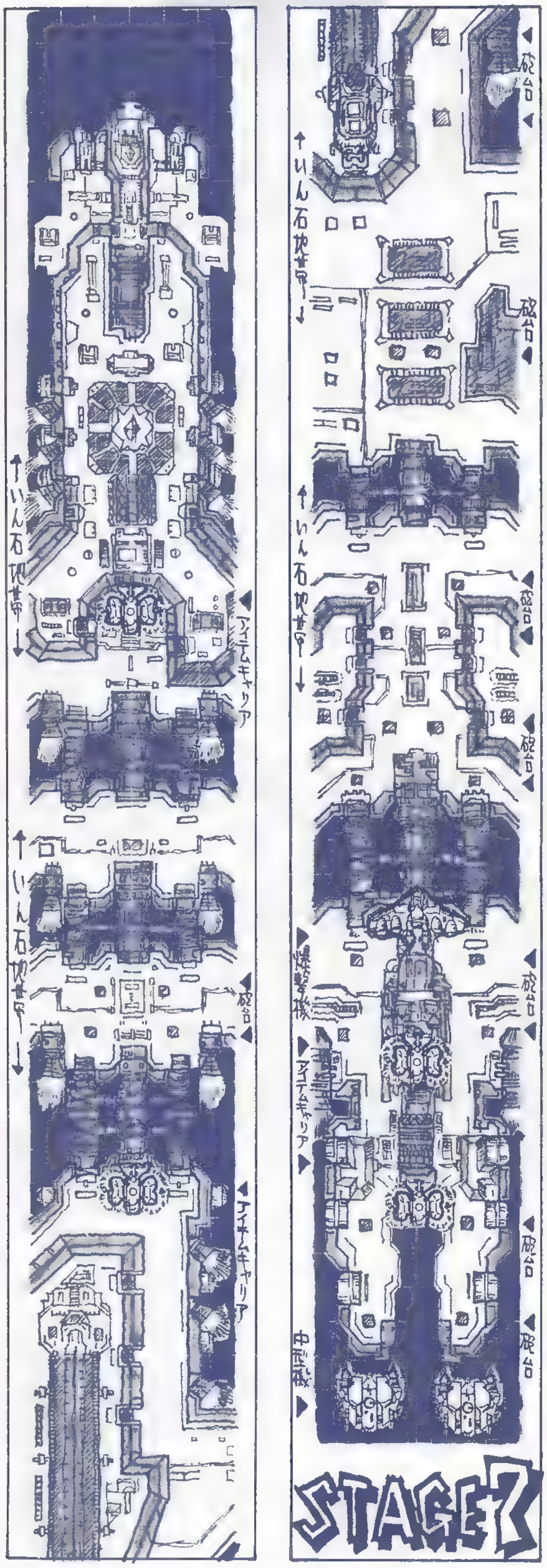


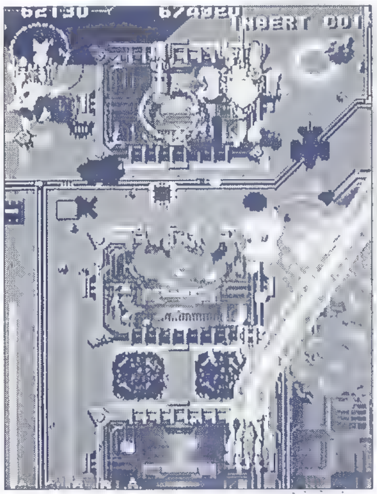
写真⑤　この砲台は、背景や残骸で見にくい。場所を覚えてプラズマでロックしよう。

（写真⑦）、赤いミサイルが画面上方から流れてくる。ここでは武器がプラズマなので、隕石やザコ戦闘機をまとめてロックして対処しよう。なお、この赤いミサイルから8方向に分裂弾を発射してくるので、なるべく画面上方で破壊してしまおう。

（写真⑧）、中ボスの移動艦橋砲台が出現する。ここは、まず弱点を先にロックして中ボスの下で待つと、その下の連射砲台2基が開いた瞬間にロックできる。弱点と連射砲台2基の計3カ所をロックしたら右へ移動して中ボスの弾を避ける。

7面





写真⑦　赤いミサイルはプラズマをロックさせて、速攻で倒さないとこんなことに…。



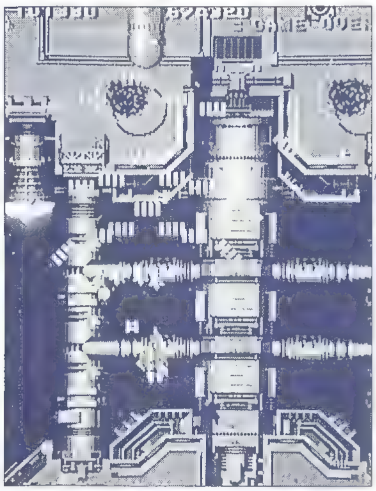
写真⑥　いん石にまぎれたザコの死に弾に注意。



写真⑨　ついでに砲台にもロックして右へ移動して弾避け。



写真⑧　1回弾避けしつつ艦橋にロックオン。



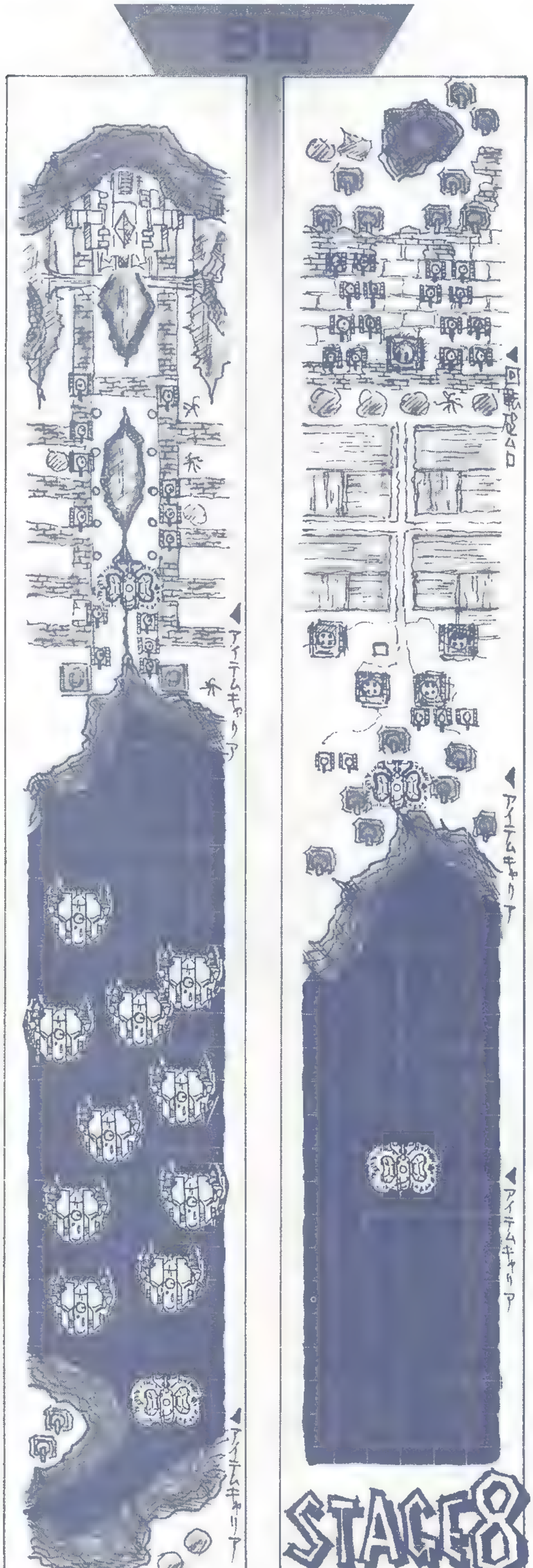
写真⑩　ここでバルカンにチェンジ。赤ミサイルに備える。

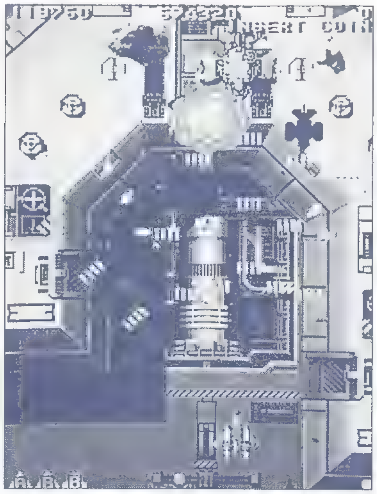
〈写真⑨〉、プラズマ最強なら、ここの中ボス②に合体されずに先の中ボス①に倒せている。この中ボス②は、弱点部にロックしたら、さっさと右へ避けてそのまま待っていればあっさりと倒せる。

〈写真⑩〉、中ボスの直後のアイテムキャリヤーでバルカンにチェンジする。

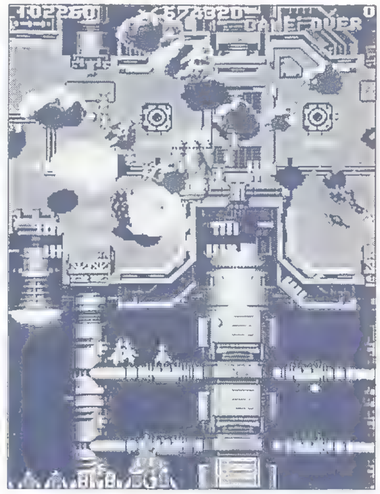
〈写真⑪〉、隕石+ザコ戦闘機+赤い大型ミサイルのコンビネーション地帯。ここはまず赤い大型ミサイルを優先して破壊する。このミサイルに自爆されると、小型ミサイルに分裂して、そのミサイルが弾を撃つという面倒なことになってしまうぞ。

〈写真⑫〉、つぎのアイテムキャリヤーが現れるころ、地上に自機のショットで撃ち壊せるタイプの弾を撃ってくる開閉砲台が八の字型に並んでいる。これは事前にバルカンに変えてあるはずなので問題ないだろう。





写真⑫　ちょうどハの字型砲台群とアイテムキャリヤーが重なる。

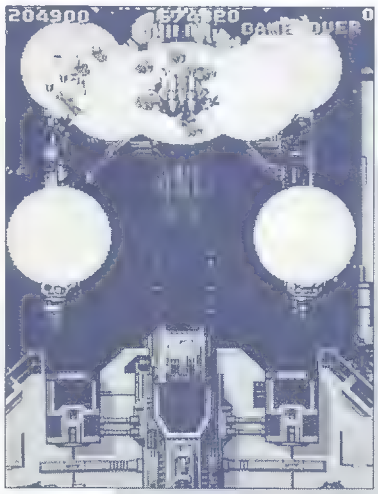


写真⑪　赤ミサイル（小）に分裂したら、いん石の影から飛んでくる弾に気をつけよう。

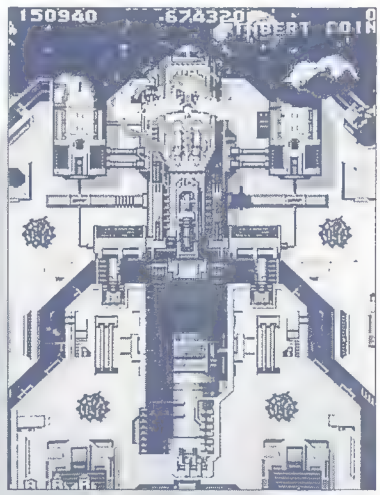
レベル7ボス
ボゾルグ・ダリーン
●地球側コードネーム＝ヒュージ・サテライト

まず〈写真⑬〉のように、出現と同時に弱点に重なって連射する。

…なんと!!これだけで、7面ボスは倒せてしまう。自機のバルカンは敵と密着して連射すれば最強の攻撃力を誇ることを利用した戦法だ。連射装置付きならばものの2秒で破壊できる。連射に自信のない人は、黄色ボムを一発使って弾消ししつつ撃ちこもう。



写真⑭　カタパルトとボスとの距離に注目。これだけ進む間にボスはオダブツ!!



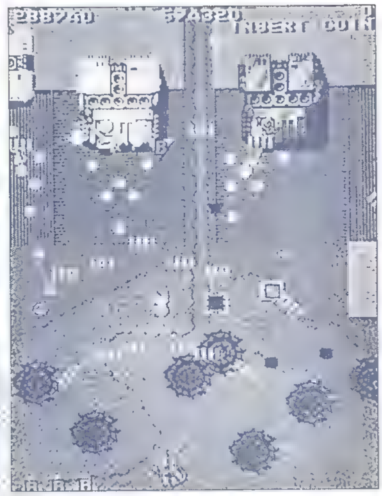
写真⑬　ボス発進前から弱点の真上に重なって連射!!

最終面・レベル8
最終攻撃目標

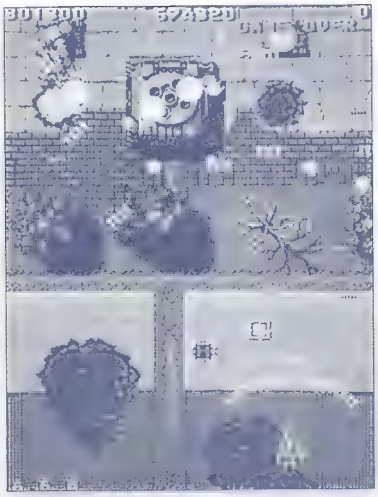
雰囲気的にレベル6に似たステージだ。ただし最終面だけあって、砲台、ザコ戦車の数は大幅に増えている。

〈写真⑮〉、大型戦車4台+ザコヘリ。こいつの弾は本体が開いて弾を撃たれてから回避するようにする。あらかじめ回避運動を起こしていると、かえって避けづらくなってしまう。

〈写真⑯〉、回転移動砲台は、



写真⑮ 弾を撃たれてから回避すると避けやすい。



写真⑯ 回転砲台が撃ち休んだら撃ちこみに行く。

周囲のザコ戦車を優先に破壊。すると、回転移動砲台は一回撃ち休む。このときに接近して撃ちこめ。

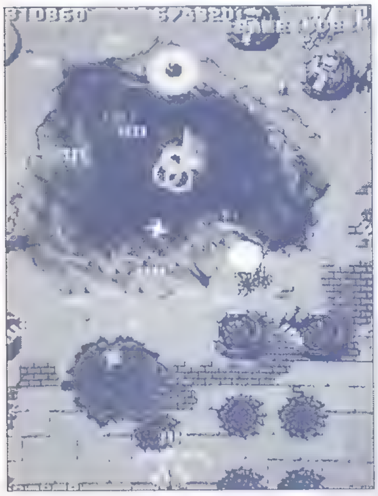
〈写真⑰〉、このへんから画面上部に敵本体のレプリカコアが現れて浮遊しだす。レプリカコア自体は攻撃してこないので別に問題はないが、こいつを倒すとなんと、30万点ものビッグボーナスが入るのだ。稼ぎたいなら、ボムを使ってでも倒したいところ。ただし相当堅い…。

〈写真⑱〉、7面の最初に出現した2機の中型爆撃機とザコヘリが続々と現れる。ここは出現と同時に張りついて、弾を撃たれる前に破壊してしまう。残すとやっかいなので、押されぎみになったらボンバーも使って押し返そう。なお、この中型機は左・右・左…と計10機飛来する。

〈写真⑲〉、最終防衛ラインがここから始まる。まず4面ボス前にいた2基の偶像砲台のパワーアップ版が2基設置されている。この偶像は一定間隔に5WAY弾を撃つ。右か左、どちらでもいいからまず1基を破壊してしまおう。両方にダメージを与えて同時に倒そうなんて思うとハマるぞ!!

〈写真⑳〉、ここが正念場、最後のザコヘリ+ザコ戦車ラッシュ。ここは、左右に大きく動きつつ、撃ち切れない戦車が現れた時点でボンバーを落とし、逆側に戦車が溜まらないようにしよう。

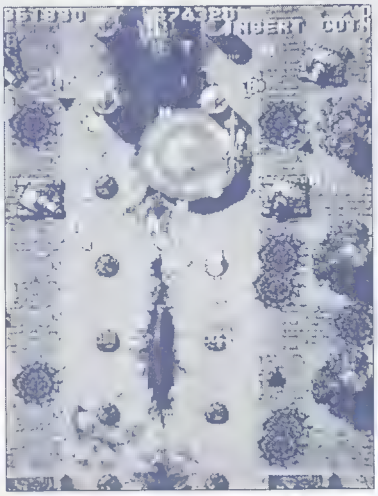
ここを乗り切ったら青レーザーにチェンジ。



写真⑰ 倒せりゃ30万点!!狙うか、安全に逃がすか!?



写真⑱ 最終中型機ラッシュは黄色ボムをいつでも撃てるように用意しておこう。



写真⑲ 左右から怒とうのザコラッシュ。撃ち負ける=死亡なので気をつけろ!!



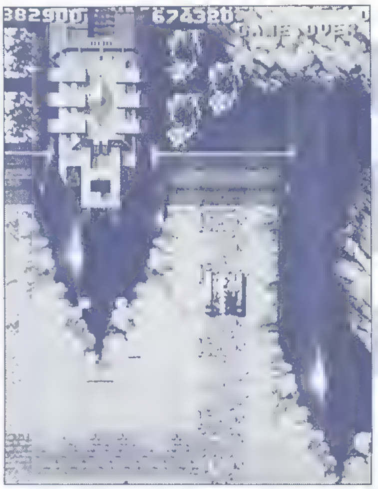
写真⑳ 撃ちまけるくらいならボムを使いまくってでもミスは避けよう。

レベル8ボス
ガルブ・ガディーム
●地球側コードネーム =マザー・ヘヴン

まず、コア両端の砲台計6基を破壊。このとき、ボスからザコ戦車が出現するので、左右に動きながら攻撃しよう。

最も簡単なクリア法は自爆待ち。今回はこれを紹介しよう。ボス両端の6基の砲台を潰したら弱点に弾を当てないようにザコ戦車だけを倒して自爆を待つ。この状態のボスは、コア真下の砲台(5WAY)の弾だけを避ければいいので楽だ。画面真下でコアに弾を当てないようにザコ戦車だけ倒そう。先ほど青レーザーにした理由はこれにある。一発でザコ戦車を倒せて弱点を攻撃せずに済ますにはこの武器がうってつけである。

自爆までおよそ10分間…。ノーミスでいくには最も確実だが、そんなに待つのは性に合わねぇ!!という人は、コアカバーを破壊し、自機をコアに突っこませる。次の自機をコアに重ねておけば…。あくまで気の短い人向けの自機ボンバーパターンだ。



写真㉑ ボスをこの状態にして自爆待ち(約10分強!!)。

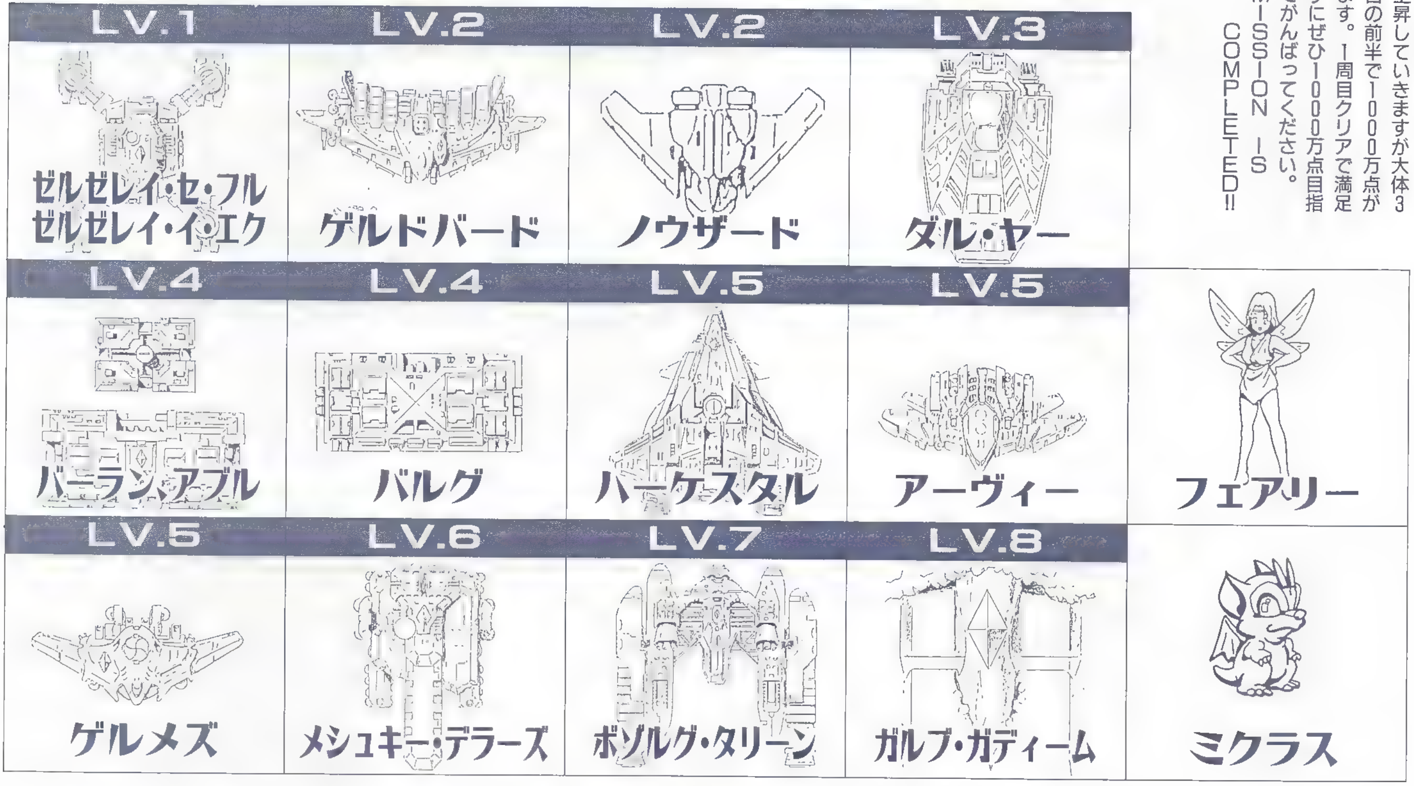
おつかれ様!! 1周クリア

さて、これで雷電IIの1周ノーミスクリアまでの攻略は完了です。

1周クリアすると、スペシャルボーナスとして100万点加算され、2周目が始まります。点攻率としては、1周クリアで320万～350万点といったところです。

2周目以降難度はゆるやか

攻略完了記念!! レベルボス設定原画集



に上昇していきますが大体3周目の前半で1000万点が出ます。1周目クリアで満足せずにぜひ1000万点目指してがんばってください。MISSION IS COMPLETED!!

アペックス特選お薦めセット！
S-ストⅡX、業務用ネオジオMV-IFZ大幅に安くなりました。

スーパーストⅡXベガフルセット

スーパーストⅡX
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥248,000
（送料・税込）
分割（頭金なし）
初回¥24,436　¥23,300×11回
¥13,932　¥12,700×23回
¥11,368　¥9,000×35回

スーパーストⅡXシグマセット（送料・税込）

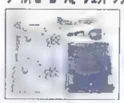
スーパーストⅡX
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス,ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価
¥251,000
分割（頭金なし）
初回¥24,532　¥23,600×11回
¥13,034　¥12,900×23回
¥11,816　¥9,100×35回

スーパーストⅡX,パナカスタムセット（送料・税込）

スーパーストⅡX
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価
¥228,000
分割（頭金なし）
初回¥21,596　¥21,500×11回
¥12,252　¥11,700×23回
¥9,548　¥8,300×35回

ネオジオ(業務用)ワールドヒーローズ2ジェットベガセット(or新着ソフト)

ベガ9000DX
MV-IFZ
ネオジオソフト
特製ハーネス
通販特価
¥186,000
（送料・税込）
分割（頭金なし）
初回¥18,052　¥17,500×11回
¥11,024　¥9,500×23回
¥10,276　¥6,700×35回

ワールドヒーローズ2 ジェット シグマフル（送料・税込）

MV-IFZ
ネオジオソフト
AV3000
Σ6000×2
特製ハーネス
通販特価
¥188,000
分割（頭金なし）
初回¥18,116　¥17,700×11回
¥11,192　¥9,600×23回
¥9,408　¥6,800×35回

ワールドヒーローズ2ジェット パナカスタムセット

（送料・税込）
MV-IFZ
ネオジオソフト
パナカスタム
特製ハーネス
通販特価
¥166,000
分割（頭金なし）
初回¥16,312　¥15,600
¥9,344　¥8,500
¥8,456　¥6,000

スーパーストⅡ（中古）ベガフルセット

（送料・税込）
スーパーストⅡ
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価
¥139,000
分割（頭金なし）
初回¥25,064　¥24,900×5回
¥13,248　¥13,100×11回
¥7,924　¥5,000×23回

スーパーストⅡ(中古)シグマフルセット（送料・税込）

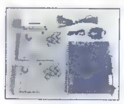
スーパーストⅡ
AV3000
Σ6000ターボ×2
ASコード
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥141,000
分割（頭金なし）
初回¥25,716　¥25,200×5回
¥13,312　¥13,300×11回
¥7,056　¥5,100×23回

スーパーストⅡ（中古）パナカスタムセット

（送料・税込）
スーパーストⅡ
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価
¥119,000
分割（頭金なし）
初回¥21,544　¥21,300×5回
¥11,508　¥11,200×11回
¥6,546　¥6,100×23回

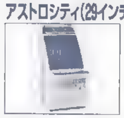
ネオジオベガセット（中古ソフト付）

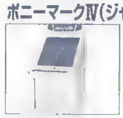
（送料・税込）
MV-IFZ
ベガ9000DX
中古ソフト一本
特製ハーネス
通販特価
¥130,000
分割（頭金なし）
初回¥23,380　¥23,300×5回
¥12,960　¥12,200×11回
¥8,620　¥6,600×23回

ネオジオシグマセット(中古ソフト付)（送料・税込）

MV-IFZ
AV3000
Σ6000×2
中古ソフト一本
特製ハーネス
通販特価
¥132,000
分割（頭金なし）
初回¥24,032　¥23,600×5回
¥13,024　¥12,400×11回
¥8,788　¥6,700×23回

ネオジオパナカスタムセット(中古ソフト付)

（料・税込）
MV-IFZ
中古ソフト一本
パナカスタム
特製ハーネス
通販特価
¥110,000
分割（頭金なし）
初回¥19,800　¥19,700×5回
¥11,220　¥10,300×11回
¥6,940　¥5,600×23回

アストロシティ(29インチ筐体)+S-ストⅡXセット

アストロシティ
S-ストⅡX
S-ストⅡパネル
組込料
通販特価 ¥462,000
分割
初回¥44,484　¥43,500（送料別）
〃 ¥25,008　¥23,700
〃 ¥19,992　¥16,800

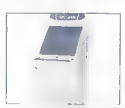
ポニーマークⅣ(ジャレコ29インチ筐体)+S-ストⅡXセット

ポニーマークⅣ
S-ストⅡX
S-ストⅡパネル
組込料
通販特価 ¥460,000
分割
初回¥44,200　¥43,300（送料別）
〃 ¥24,840　¥23,600
〃 ¥17,360　¥16,800

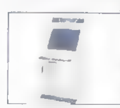
☆夢の組合せ！

ソニープロフィール プロ
29HV3
S-ストⅡX
ベガ9000DX
ハーネス
RGBコード
通販特価 ¥500,000
分割
初回¥47,900　¥47,100
〃 ¥25,900　¥25,700
〃 ¥21,000　¥18,200

アストロシティ29インチ筐体

アストロシティ（本体）
¥250,000
ストⅡパネル ¥20,000
スーパーファミコン用
ハーネス
¥20,000
標準価格（税込）
¥298,700
通販特価 ¥285,000
¥26,800×12回
¥14,600×24回
¥10,400×36回
月々¥10,400より

ポニーマークⅣジャレコ29インチ筐体

ポニーマークⅣ
¥250,000
ストⅡパネル
¥20,000
標準価格（税込）
¥278,100
通販特価 ¥259,000
¥24,400×12回
¥13,300×24回
¥9,400×36回
月々¥9,400より

エクセルキャビネットナムコ25インチ筐体

本体 ¥250,000
ストⅡパネル
¥12,800
標準価格 ¥270,684
（税込）
通販特価 ¥257,000
（税込）
¥24,200×12回
¥13,200×24回
¥9,300×36回
月々¥9,300より

店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

5月の超お買特！

IQブロック	¥25,000	ダークエッジ	¥55,000
アウトゾーン	¥12,000	サンダーフォース	¥8,000
アンダーカバーコップ	¥35,000	Wドラゴン	¥3,000
ウルトラマン	¥3,000	トライゴン	¥20,000
エレベーターアクション	¥10,000	スーパーパン	¥8,000
機動戦士ガンダム	¥10,000	脱獄	¥3,000
キック&ラン	¥4,000	テラフォース	¥5,000
ギャプラス	¥30,000	トンマ	¥5,000
クイズDNAの反乱	¥3,000	ハレーズコメット	¥12,000
クイズココロジー	¥3,000	ドカベン	¥5,000
クイズココロジー2	¥8,000	V－ファイブ	¥18,000
コズモギャングザビデオ	¥38,000	ファイナルラップⅢ	¥20,000
クラックス	¥3,000	ブルーホーク	¥38,000
ゴールデンアックスⅡ	¥55,000	ブレイゾン	¥12,000
豪血寺一族	¥35,000	ブロックカーニバル	¥8,000
サンダードラゴン	¥8,000	ホッパーロボ	¥8,000
サンドスコーピオン	¥12,000	ポールポジション	¥12,000
少林寺ロード	¥5,000	マッドギア	¥5,000
新入社員とおるくん	¥7,000	未来忍者	¥48,000
女子バレー	¥3,000	ランパート	¥3,000
スーパーストⅡ	¥65,000	レッスルフェスト	¥5,000
ストライダー飛竜	¥98,000	ローリングサンダーⅡ	¥30,000
ストⅡ	¥8,000	スーパーバレー91	¥6,000
ストⅡダッシュ	¥12,000	ぐっすんおよよ	¥48,000
ストⅡダッシュターボ	¥20,000	琉球	¥8,000
ソルダム	¥7,000	ワールドラリー	¥48,000

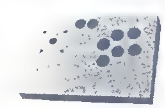
特価周辺機器！

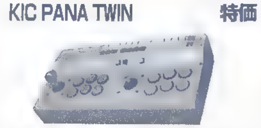
NEW JOY FAMI ケース

¥2800
強力ボタン付
自作キット
レバー（セイミツLS-32）強力ボタン付セット
¥8,000

コンパネ用筐ケース　¥5,000

スーパーストⅡパネル ¥9,800
サンワ強力ボタン付6ボタンパネル ¥10,800
麻雀パネル（ハーネス付） ¥12,800

NEW JOY FAMIケース

¥2,800
レバー　セイミツボタン付 ¥5,000
〃　強力ボタン付 ¥7,500
完成品 ¥10,000

KIC PANA TWIN　特価

RGBケーブル・21P・15P　各¥3,000
麻雀ハーネス ¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス ¥3,000
SF用コード ¥8,000

麻雀パネル【ハーネス付】　特価

●どのコントロールBOXにも使用できます。

ソニープロフィールプロ

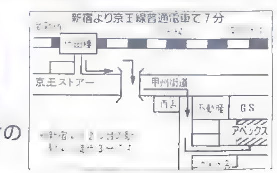
KX-29HV3
¥285,000
通販特価 ¥235,000
（税込）
¥23,100×12回
¥12,500×24回
¥8,900×36回

TMGC TM ゲームクラブ ㈱アペックス

営業時間
AM10:00〜PM7:00
日曜・祝日定休
★初心者歓迎★

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、東京都杉並区和泉2-1-26㈱アペックス宛に請求してください。



CD用注文書 貴店印 貴店TEL（　） FAX（　）	申込数 計　枚	株式会社 新声社				条件…買切 年　月　日
		戦国エース 定価3000円（税込）　枚	**アルティミットエコロジー** 定価2800円（税込）　枚	**魔法大作戦** 定価1800円（税込）　枚		

※ウラにビデオ注文書があります。

今度の大会はこのゲームで!

本誌109ページから選んでね

その1

こんな内容で！

その2

こんな内容で！

その3

こんな内容で！

締め切り5月15日当日必着

キリトリ線

◆GAMEST ◆5月30日号プレゼント◆

◆186ページのゲーメスト5月30日号プレゼントのアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：1番よかったコーナーは？

Ⓑ：おもしろくなかったところは？理由もね！

Ⓒ：おもしろくなかったところは？理由もね！

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：今月一番アマイゾ！と感じた攻略は？理由もね。

Ⓕ：ゲーメストの攻略内容をどう思いますか？
①もっと早く②もっとくわしく③その他

Ⓖ：月2回刊になって、新しく欲しいコーナーは何ですか。？

Ⓗ：今月号のアイランド掲載の文字作品・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？

Ⓘ：あなたのご意見ご自由に（P.N　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

Ⓐファイナルファイト	定価7800円（税込み）
Ⓑ餓狼伝説2	定価6000円（税込み）
Ⓒワールドヒーローズ2	定価6000円（税込み）
Ⓓサムライスピリッツ	定価7000円（税込み）
Ⓔ餓狼伝説2最強バトル	定価6000円（税込み）
Ⓕ餓狼伝説スペシャル	定価7000円（税込み）
Ⓖスーパーストリートファイター II	定価6800円（税込み）
Ⓗ龍虎の拳2	定価6800円（税込み）

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミックス注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

申込数　冊

お名前

お電話

「アンダーカバーコップス」	定価980円　古葉美一	冊
「餓狼伝説」	定価980円　LEO ADVER	冊
「ワールドヒーローズ2」	定価980円　雑君保プ	冊
「餓狼伝説2 4コマ決定版」	定価580円　コミックゲーメスト編集部	冊
「サムライスピリッツ 4コマ決定版」	定価580円	冊

A5版

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部 行

(5月30号)

（ふりがな）お名前	年齢（　）歳　性別（男・女）
ご住所　〒□□□-□□　電話（　）	
1 小学（　）年　②中学（　）年　3 高校（　）年　④大学（　）年　5 社会人　⑥その他（　）	
お好きなメーカー名	賞品名

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
1 書店　2 ゲームセンター　3 コンビニ　4 その他

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

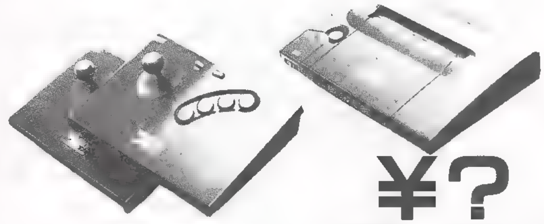
株式会社　新声社

今度の夏の大会は俺様が決めちゃうぞ 係

（ふりがな）お名前	年齢（　）歳　性別（男・女）
ご住所　〒□□□-□□　電話（　）	
1 小学（　）年　②中学（　）年　3 高校（　）年　④大学（　）年　5 社会人　⑥その他（　）	

Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

NEO-GEO システム



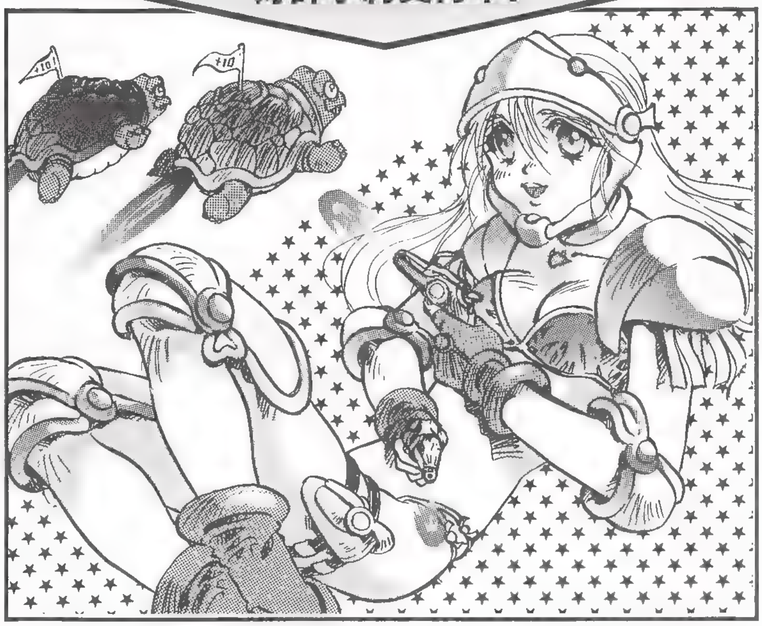
¥?
（消費税・送料込み）

家庭用ネオジオセット新品価格

A	本体+	サムライスピリッツ	=58000円（送料・税込み）
B	本体+	餓狼伝説2	=55000円（送料・税込み）
C	本体+	餓狼伝説スペシャル	=58000円（送料・税込み）
D	本体+	ファイヤースープレックス	=45000円（送料・税込み）
E	本体+	龍虎の拳2	=60000円（送料・税込み）
F	本体+	ファイターズヒストリーダイナマイト	=60000円（送料・税込み）
G	本体+	龍虎の拳	=58000円（送料・税込み）

（本体付属品：コントローラー1台・ACアダプター・AVケーブル・保証書）別売りコントローラーは＋5800円です

ファイターズヒストリーダイナマイト ワールドヒーローズ2JET
好評予約受付中！

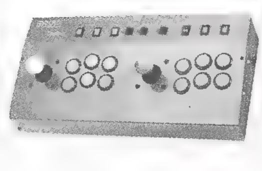


PANA TWIN



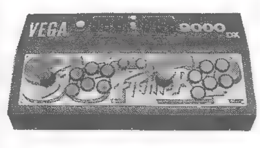
新価格で登場！
¥38000

PANA CUSTOM



¥34000

VEGA9000DX
スーパーストⅡ対応



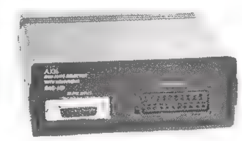
¥53000

シグマAV-3000
¥25000



シグマ6000TB
¥13800

TM-RGBエキスパンダ2
AXIS RGB
オートセレクタ(RAS-HD)
コンパクトタイプ



※15ピンでは同期のあわなかったRGBの映像がくっきり映ります。
RAS-HD(本体)
¥14500

【家庭用ゲームソフト 中古基板買い取りします！】

特に家庭用ネオジオソフト、スーパーファミコンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。価格は変動します。必ず☎で確認してから送ってください。

【中古基板・家庭用ゲームソフト販売します！】

在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上下記まで請求してください。
御注文方法　在庫確認の上現金書留で御入金くださるか安全便利な代金引換システムを御利用ください。（3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます）コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

イエローバッグ基板情報 FAXサービス利用方法

下記の4ヶ所の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。

東京	03-3940-6000	名古屋	052-453-6000
大阪	06-455-6000	福岡	092-482-6000

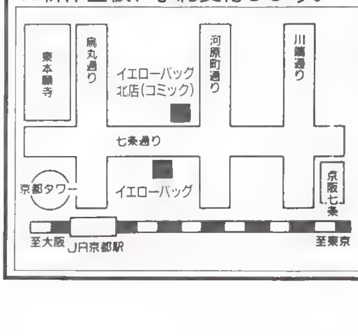
案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番号を押して最後に＃を押してください」
→567890＃

案内「あなたのFAX番号を市街局番から押して最後に＃を押してください」
→□□□□□□＃

案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
Yellow-Bag
〒600 京都市 下京区 七条河原町
西入南側　KSビル1F
営業時間 12：00〜20：00
年中無休　消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。



基板買うならソフマップ 世界の常識

あなたの基板買い取ります!!

メーカー名	ゲーム名	買取金額
TOA	アウトゾーン	8K
DATAEAST	アクトフェンサー	4K
IREM	アンダーカバーコップス	23K
KONAMI	悪魔城ドラキュラ	40K
CAPCOM	1941	28K
CAPCOM	1943改	10K
CAPCOM	ウィロー	28K
DATAEAST	ウルフファング	28K
KONAMI	A-JAX	15K
IREM	X-マルチプライ	11K
KANEKO	エアバスター	10K
KONAMI	エイリアンズ	22K
DATAEAST	エドワードランディ	33K
TAITO	黄金の城	14K
TAITO	カダッシュ	7K
TAITO	ガンフロンティア（サブ）	16K
TOA	究極タイガー	4K
JALECO	銀河任侠伝	10K
KONAMI	グラディウス III	17K
TAITO	グリッドシーカー	24K
IREM	クロスブレイズ	20K
NAMCO	源平討魔伝	14K
NAMCO	コズモギャング・ザ・ビデオ	30K
DATAEAST	ザ・グレートラグタイムショー	27K
NAMCO	ザ・リターンオブ・イシター	48K

メーカー名	ゲーム名	買取金額
KONAMI	サンダークロス	14K
KONAMI	スーパー魂斗羅	12K
TOA	ゼロウイング	6K
PSIKYO	戦国エース	28K
CAPCOM	戦場の狼II	22K
DATAEAST	ダークシール2	9K
TAITO	ダイノレックス（サブ）	7K
TOA	達人	4K
TOA	ドギューン	10K
CAPCOM	トップシークレット	11K

今月の超高額買取商品

メーカー名	ゲーム名	買取金額
NAMCO	ドラゴンスピリット	28K
IREM	ドラゴンブリード	8K
SEGA	バーニングライバル	30K
NMK	ハチャメチャファイター	10K
NAMCO	パックランド	20K
KONAMI	バトランティス	13K
CAPCOM	パニッシャー	30K
TAITO	ハレーズコメット	9K
TOA	フィグゼイト	9K
SEGA	ぷよぷよ	30K
JALECO	プラスアルファ	13K
CAPCOM	ブラックドラゴン	12K
KANEKO	マジカルクリスタル	7K
KONAMI	ライフフォース	22K
TAITO	ラスタンサーガ	6K
CAPCOM	ラッシュ＆クラッシュ	11K
VIDEO.SYS	ラビオレプス	7K
TAITO	レイメイズ	15K
TAITO	レインボーアイランド	14K
JALECO	ロッドランド	13K
NAMCO	ロンパーズ	27K

お客様へ

■掲載の価格は1K=1,000円です。
■価格はすべて東京ソフト買取センターPart IIの価格であり、大阪買取センターの価格とは異なりますのでご注意ください。
■買取金額は常に変動しておりますのでご了承ください。

ソフマップなら、あなたの基板を超高額買取!!さあさあ、急いで!!

お申込方法

1. 買取譲渡申込書を書いて、ゲーム基板と写真付身分証明書（免許証等）のコピーと一緒に、宅配便等で日本ファミコンクラブまでお送り下さい。また、写真付身分証明書をお持ちでない方は、必ずお電話にてお問い合わせ下さい。
2. ファミコンクラブで計算をした後、お電話にて金額をご連絡いたします。なお、書留手数料として400円いただきますのでご了承下さい。
3. 18歳未満の方がお申し込みになる場合は、保護者および親権者の方が上記の方法でお申し込み下さい。(印鑑を押すのもお忘れなく)

送り先 〒116 東京都荒川区町屋7-6-4 ソフマップ物流センター
日本通運 尾久物流センター内 日本ファミコンクラブ

■注意■

1. 故障している物や、同じ基板が2枚以上ある場合、また、ロムは買取できないことがあります。
2. 壊れない様に、必ず梱包材などで保護してお送り下さい。
3. インスト、設定表等付属品も忘れずにお送り下さい。
4. JAMMA規格でない物はハーネスもお送り下さい。無い場合は送金の遅れ、あるいは買取不可になりますのでご注意ください。
5. 受け付け完了した場合は原則として返品はできません。
6. 発送された方は、送り状の控えを大切に保管して下さい。荷物が不明、届かなかった場合当社では責任を負えません。

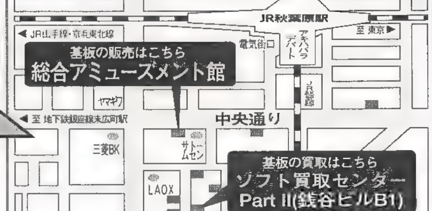
ご来店できない方は

0120-009-596

必ずお電話にてお問い合わせください。

直接店頭に来られる方は こちらへどうぞ!!

TOKYO AKIHABARA 03-3253-0827



OSAKA NIPPONBASHI 06-634-3709



まずはお電話を!!

買取譲渡申込書

買取譲渡申込書 受付日 H　年　月　日				送ってくださる基板名	価格
住所					
フリガナ		大・昭・平	年　月　日		
氏名		年齢	歳		
電話					
私は、本日付けで右の商品の譲渡を申し込みます。					

クリアへの足がかり、中盤3・4面を攻略だ!!

ネビュラスレイ

この3面、4面をいかに抜けるかで、後々の展開に大きく関わってくる。あきらめなければキミにもクリアは見えるぞ!!

担当：DS1

確実に進め!! ステージ1、2

1コインクリアを目指すなら、1、2面は常にノーミスで抜けたい所。

特にボスなどは、ノーミスで進むとランクがかなりアップするので注意していこう。

〈ステージ1〉

敵を無理に撃ちにいかなければ、ボスまで問題なく進めるはずだ。

ボスの放射状の弾は、撃つタイミングを覚えて、離れた位置でかわせば比較的楽にかわせる。

〈ステージ2〉

敵の撃つ弾は、小きざみにかわしていこう。硬い敵はなるべく接近して撃ち込み、早めに破壊する。

ボス手前で出現するサイドアームは、Lを取ればボスの砲台を簡単に破壊できる。

以上のポイントをふまえて、確実なパターンで序盤を抜け、中盤3、4面に突入だ。

ステージ03 「ロストマリナーク」エリア

この面でウィンドショットに切り替える。グロウショットだと、撃ちもらした小惑星が自機の行く手を阻み、敵の弾もかわしにくくなる。

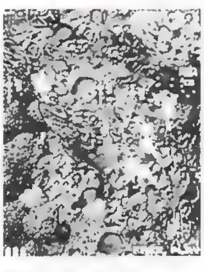


グロウショットならば最初のアイテムキャリアでウィンドショットに替える。

ウィンドショットで進む場合でも、多少意識して連射しなければ、小惑星の向こう側から撃ってくる敵戦闘機に苦しめられることになるぞ。

敵戦闘機は、撃ちもらしのないように確実に破壊していこう。

前半の小惑星地帯を抜けると誘導ミサイルを撃つ戦闘機と砲台が出現する。



誘導ミサイルも少々硬いので注意。

ここでもやはり、大きくかわそうとせずに小刻みにチョンとかわしていくよけ方が有効だ。

ふたたび小惑星地帯に入り、この面の最難関アステロイドワーム地帯に突入する。

ここは写真を参考にしてほしい。



左から出現するアステロイドワームを撃ち込みつつ右へ。

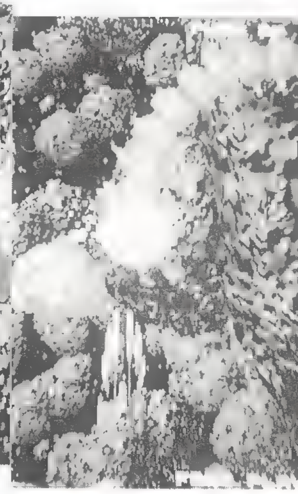


弾を撃たれたら右上にかわし、小惑星を画面右端でやりすごす。


アイテムキャリアを逃さずに。


そして２匹目を再び撃ちに右へ。


左からの３匹目を撃ち込んですぐに倒す。


１匹目を倒す。そして左へ。

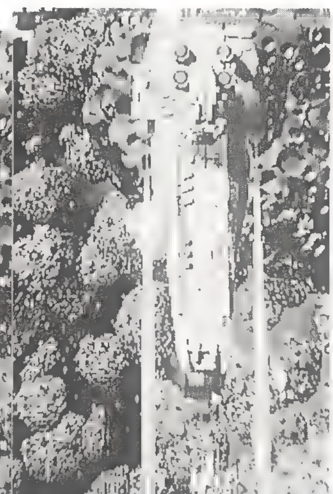

２匹目のアステロイドワームとの中央の円に入り…、

ボス直前の敵巡洋艦ゼーヴォルフのラッシュ地帯は、レーザーの外側から狙っていけば、比較的楽に抜けられるだろう。


最後のアイテムキャリアでDを取る。


２隻目３隻目と出現するので素早く破壊。

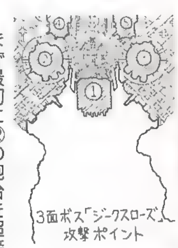

連続して弾を撃ってくる。油断しないように。


無理をして中央でよける必要はない。

最後に出現するアイテムキャリアは、いままで出現したアイテムキャリアを逃さず破壊していれば、必ずサイドアームが現れるので、すかさずDを取る。

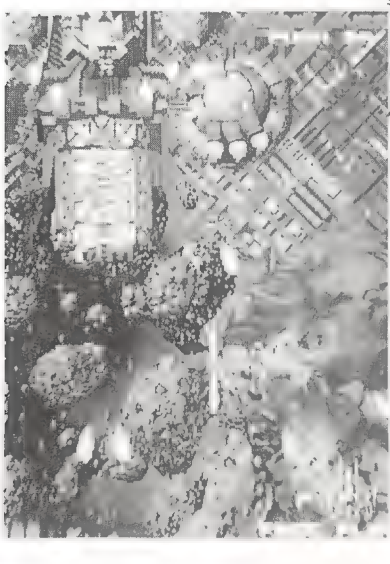
Dを取ることによって格段に3面ボスの攻略が有利になるぞ。

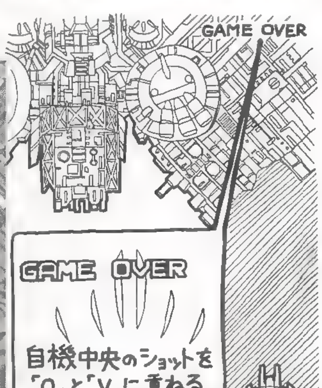
ステージ03ボス「ジークスローズ」


3面ボス「ジークスローズ」攻撃ポイント

まず最初に②の砲台を超接近して破壊する。このとき余裕があれば、①のレーザー発射口と③の砲台にも撃ち込む。

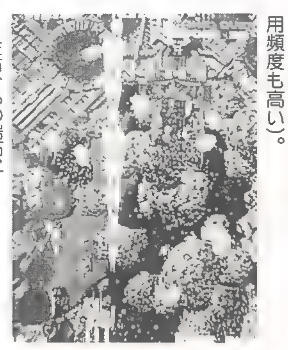
そしてDが時間切れになる前に安全地帯に自機を合わせる。その安全地帯とは、画面右上の2P側のGAMEOVER表示のOVの部分に自機中央の弾が重なる真下が安全地帯となる（くわしくは写真とイラスト参照）。


安全地帯とはいえ、使う機会は少ないかも。



左右から岩石が迫ってくるため、完全な安全地帯とはいえないが、上下のちょっとした動きだけでボスの自爆まで粘ることも可能だ。

①と②・③の砲台を破壊していれば、画面中央一番下でも同様のことができる（この位置ならボスも破壊でき、使用頻度も高い）。


左右からの岩石に注意しよう。

Dの有効なうちに、できるだけ砲台に撃ち込み破壊すれば、3面ボスも一蹴できる。

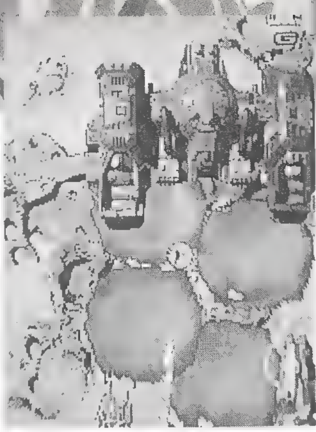


ステージ04「サンドヴァン」エリア

この面で、またグロウショットに切り替える。地上、空中の敵ともに硬い相手が多いので、ウィンドショットで進むよりも楽になるだろう。対ボス戦でもグロウショットは役立つ。

4面は、中型機雷艇のブルムベアとサンドワームにさえ注意すれば、3面より簡単なのではないだろうか。

ブルムベアは、安全にいくなら本体だけを狙ってさっさとかたづけてしまおう。



余裕があるなら左右の機雷部分を破壊してもいい。

サンドワームは、グロウショットなら速攻で破壊可能ではあるが、あまり無理をして激突しないように。サンドワームは数多く出現する。



ステージ03ボス「ナースホルン」

ボス出現と同時に中央⑤・⑥の砲台を破壊。その後に①・③・⑦・⑧（または②・④・⑨・⑩）と片側を一気に破壊していく。

⑪の7つの発射口は、全部壊さず右か左どちらか一つを残しておけば、弾をばらまかれずにすむ。

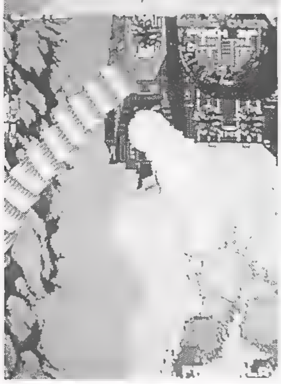
全部破壊すると多方向に弾を撃たれる。



レーザーは、なるべくギリギリまでひきよせて、かわし•••

この位置でひきよせて…、





かわしはじめれば、上にいくまでにレーザーは途切れる。

始めれば追い詰められにくくなる。

どうせやるなら稼ぎに走れ!!

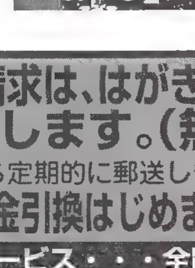
シューティングである以上このゲームも稼ぎとは無縁ではない。そこで知ってトクする情報を少々載せておこう。

稼ぎでいくならウィンドショットをメインで使用する。グロウショットとくらべてかなり点数効率がいい。

1面ボスは、本体に撃ちこむだけで、ダメージをあたえなくても点は入る。同様に3•••

面の破壊できない小惑星も、撃てばその分だけ点が稼げる。

そしてハイスコアを狙う上で重要なネックとなるのが、エキストラステージだ。



6面クリア後に出現するチャレンジングエリアスタート。このステージは、超高速の弾を撃ってくる敵と、残機なし、ノーボンバーで戦わなければならない。はっきりいって熱いぞ。

一部熱狂的ファンを確認したその日から…

フライングパワーディスク

無茶を承知でCPU攻略!
今、ボーナスゲームが熱い!!!(なんじゃあー?)

担当：アディオスTOSHI

本当にやるのか?CPU攻略!

フライングパワーディスクファンの皆様、今日は。CPUが3人目以降、鬼のように強いと分かった今日このごろ、いかがお過ごしでしょうか?

そう、CPUの1人目と2人目はあまりに弱過ぎて、初めてプレイする人でも余裕で勝てるだろう。そこで初心者は思う、「俺って結構うまいじゃねエーか!」と。

そこがこのゲームの落とし穴であり、〝マーフィーの法則〟なのだ。したがって今回の攻略は初心者はもちろん、エキスパートになりきれない人たちに送るCPU基礎講座だ!

まずは祈れ!

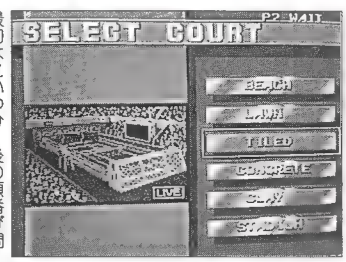
ゲームをスタートさせて、自分のキャラを選んだ後に、CPU・コート共にランダムに指定される。ここでまず、しなければならないことが一つある。それは祈ることだ。

祈る内容は、最初のほうに指定されるコートが、**コンクリート、クレイ**の2つでありますように…と。

承知の通り、CPUは倒して進むごとに手強くなる。ただでさえ普通にゲームしてても難しい2つのコートなのに、4、5人目のCPUをこのコートで相手にするには辛すぎるからだ。

もう一つ祈ることがある。それは足の速いキャラが、最後のほうに出てこないように…と。

足の速いキャラ（JPNとU・K）は攻撃力は低いが、守りが堅い。CPU戦の最後のほうになると、ちょっとやそっとの攻撃をしてもなかなかゴールを割れない。となれば、自分も守りを固めなければならないわけだ。そこにこの両キャラに立ちふさがれては、超苦戦すること間違いない。つまりCPU戦は、**粘った者勝ちなのだ。**



最初はこいつか!後の順番が問題だ!!



コートの順番も結構重要だ。

侮りがたし!コートの特性

コートの特性を知っておくことは意外に重要だ。

やはり同じゴールするにも、3ポイントより5ポイントにゴールするほうがいいに決まっている。

各コートによって、3ポイントと5ポイントの場所が違い、コート幅も違ってくるので、常にどの場所に何ポイントゴールがあるのか頭に入れておこう。

ビーチ・コート

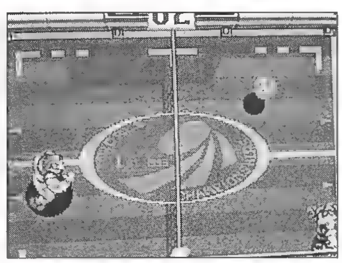
海岸の砂浜に特設されたコート。コート幅が狭く、ゴールは中心付近が5点、ほかは3点。

砂浜のコートということで、わずかに動きは鈍るみたいだが、ほとんど気にならない。

ローン・コート

芝生のコート。コート幅が広く、ゴールは中心付近が5点、ほかは3点。

コート幅が広いと、対角線にストレートに撃つシュートが決め易い。しかもそれを考慮してか、中心付近に5ポイントがある。


この基本戦法がやり易い。

タイルド・コート

室内の青いタイル張りのコート。コート幅は狭く、ゴールは両端が5点、ほかは3点。

ローン・コートとは逆に、コート幅が狭くディスクが跳ね返り易い。よって端を狙うのが難しい。

コンクリート・コート

駐車場に特設されたコート。中央の壁際に反射板が1枚ずつあり、ディスクのキャッチ、シュートコントロール共に高等技術が要求される。

ゴールは両端5点、ほかは3点に設定されている。

クレイ・コート

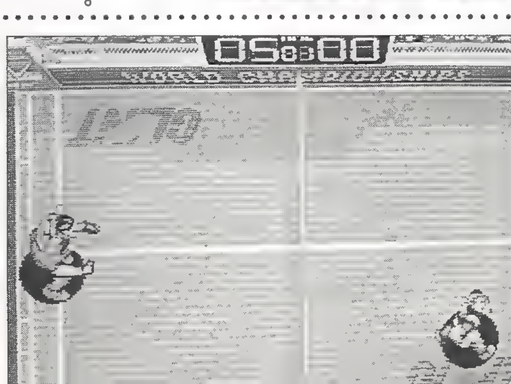
堅くしまった土のコート。中央に反射板が2枚あり、コンクリート・コートと同じようにみえる。しかし実際は、さらに上をいく高等技術が必要だ。

コート幅は広く、ゴールは中心付近が5点、ほかは3点だ。

スタジアム・コート

室内スタジアムの板張りのコート。決勝ラウンドに使用。一見すると何の変哲もないコートだが、全6コート中、一番面白いコートだ。

自分がシュートを入れれば入れるほど、自分の5点ゴールが広がる。つまり有利な奴が、そのまま突っ走ることができないコートなのだ。しかし得点されると元のサイズに戻るぞ。ちなみにコート幅もすごく広い。


アチャー、こんなに5点ゴールが大きくなってるよ〜。

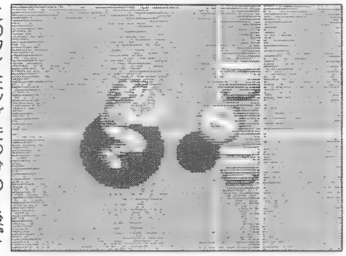
対CPU戦!最低限必要テクニック

VSCPU1人目

特に言うことはない。まずはウォーミングアップ。操作の確認をしながら、適当にや

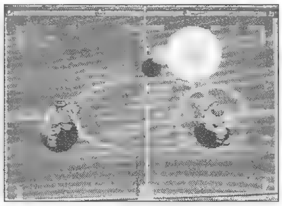
ってても勝てる。

VS CPU2人目
常にレバーニュートラルでレシーブし、ディスクを真上に上げる。そして必殺シュートを連発していよう。


このタイミングをつかめ!後で役に立つぞ。

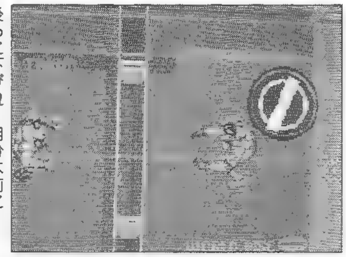
VS CPU3人目
ちょっと強くなってくる。油断してるとすぐに負けてしまうぞ!

ここからはあまり必殺シュートを意識せずに、相手をよくみてコーナーを突いていけば勝てる。相手の必殺シュートに関しては、できるだけフィールド中央で待ってキャッチしよう。カウンターできればベスト。


さぁーどんとこい!!

VS CPU4人目
ここからが本番だ。ここまでくると、CPUはよく前に出てくる。自分も前でディスクを操ることができれば言うことはないが、できない場合は落ち着いてCPUを後方に下がらせる。

下がらせる手段としては、ロブかバウンドが多くなるようにディスクを投げよう。これを根気よく繰り返し、守りを固めていればいい。


後ろに下がれ!自分は前に!

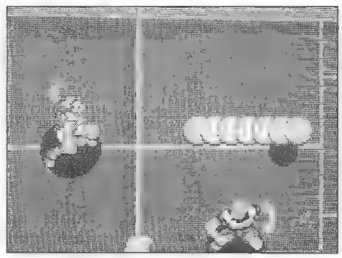
VS CPU5人目
5人目になると、さらに前に出てくるぞ。しかも必殺技を出す確率が高くなり、5点ゴールを狙い始めてくる。

もうロブやバウンドを駆使しても、それほど効果は期待できないぞ。

したがってこちらも前に出て、応戦すべし!!キャラは、できれば足が速くカウンターがし易い奴がいい。

この戦法のコツは、常に中央に位置を取っておくことだが、やはりリスクが大きい。

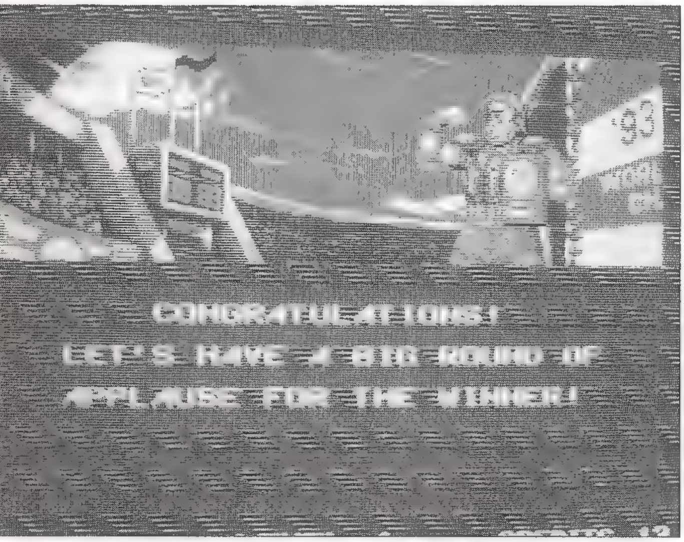
攻撃と守備、攻防一体の形こそがフライングパワーディスクの究極の戦法なのだ!!


この位置で撃ち合え!でも怖い。

VS CPU6人目
超強い!これまで書いてきたパターンを、さらに完璧にしてやってくる。

ここまで培ってきた力を、存分に発揮してくれ!

健闘を祈る!!



さぁー悲願のエンディングだ! 君も目指せ!!

BATSUGUN

「ぶた砲台」そして「ゴクロウサン」の真相が、今ここに明らかにされた…。

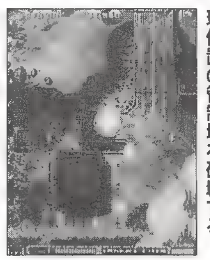
担当：立衆多

これで確実！「ぶた砲台」の出し方

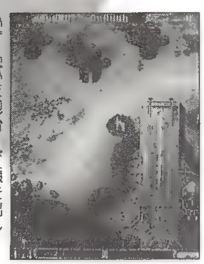
「ぶた砲台」の正しい出現方法は以下の通り。出現場所も、写真を見てしっかり頭に入れておこう。すべての「ぶた砲台」を出して稼げば、数十万点アップは保証付きだ!!

○ステージ2

レバーを右方向に入れながら（右上、右下でもよい）、出現位置の管制塔を破壊する。



レバーを右方向にさえ入れておけば…、



必ず「ぶた砲台」が顔を出してくれるのだ。

○ステージ3

途中のパイプ砲台の本体を、レバーを下方向（右下、左下でもよい）に入れながら破壊する。

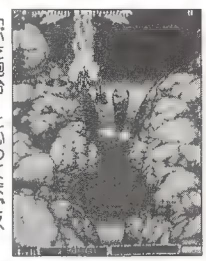
ちなみにここの「ぶた砲台」は、パイプ砲台が壊れた時点で初めて出現位置が決まるようになっている。つまり、なるべく画面下方に引き付けて倒せば、直後の中型機とずれるため、稼ぎがやりやすくなるのだ。ぜひ試してみよう。



パイプ砲台を画面下方で倒しておき、



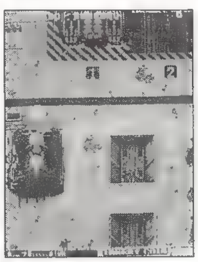
中型機を早めに片付けてしまえば…、



「ぶた砲台」と心ゆくまでスキンシップが可能になるのだ。

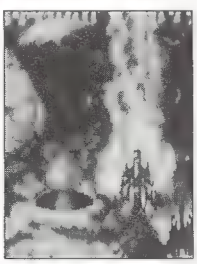
○ステージ5

ステージ開始直後の倉庫の中にいる戦車を、レバーを左方向（左上、左下でもよい）に入れながら破壊する。



もうこれで、片方しか出現しないなんてことはないよね。

さあ、もうこれで確実に「ぶた砲台」を出せるようになったから、後は自分で長時間「ぶた砲台」に重なれるパターンを作ってみよう。2面は少し遅れて現れる青色のザコキャラを素早く処理できるかが、5面はサブタンクが出現してもどれだけ粘れるかがポイントだよ。

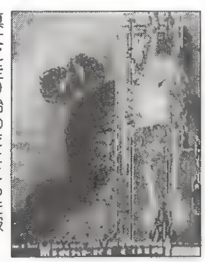


ちゃんと重なっていなくても、耳が立っていれば点は入るぞ。

怒濤のインフレ攻略「ゴクロウサン」

○ステージ2

滑走路を走る赤い飛行機を、離陸前に倒し、その爆風で滑走路の特定の位置を破壊する。



真上に走り始めたところを破壊すれば、



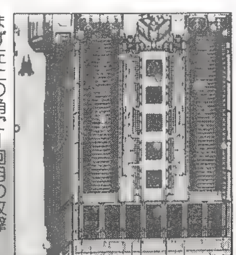
爆風で滑走路が破壊されてゴクロウサン。

○ステージ4

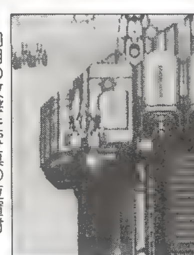
まず前号のヒントの答えでもある、ホーミング砲台の処理方法から説明しよう。これらの砲台を破壊しておかないと、ボーナスを稼ぐことに集中できなくなってしまうので、必ずマスターしておこう。

次に巨大レーザー砲台を破壊しよう。レーザーは端でかわすとよい。

レーザー砲台を壊すと、その跡から戦車が次々と現れる。写真の位置が対戦車および初期段階のコアからの攻撃に対して安全地帯になっている（左右どちらでも可）のでこ



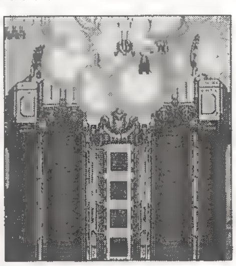
まず左上の角で1回目の攻撃が終わるのを待つ。



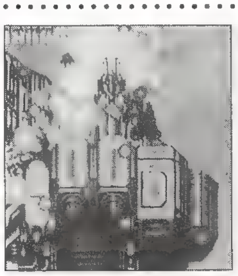
2回目の攻撃を写真の位置付近でかわそう。



かわしたら写真の位置へ移動して、砲台を2門とも壊す。



次にボンバーを使い、中央の砲台を速攻で壊して、



右へ移動して、写真の位置で残った砲台を破壊する。



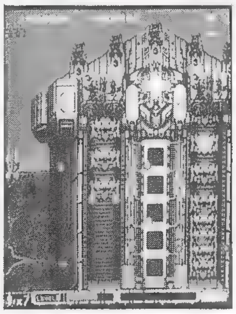
ボンバーを使いたくない人は、写真の位置で砲台を壊そう。



右側ならレバーを右下に、左側なら左下に入れてかわそう。

ここでじっとしている。

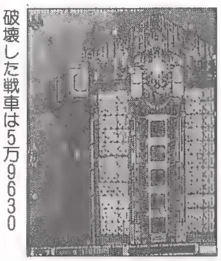
しばらくすると、戦車が道を埋め尽くし、色が真っ赤になる。**ここでボンバーを使い、自機のショットとあわせて赤くなった戦車を一掃すると、**晴れて5万9630点の入れ食い状態になる。後はこの動作を繰り返せばよい。



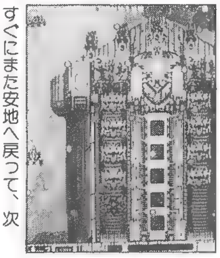
レーザーを砲台を壊したら、写真の位置で待機しよう。



戦車の色が変わったら、ボンバーを使って反撃だ。



破壊した戦車は5万9630点へと早変わり。どうです！



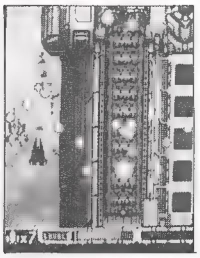
すぐにまた安地へ戻って、次の稼ぎへと移行しよう。

ところで、この安地はしばらくすると安地ではなくなってしまう。これは、中央のコアが自爆によって第二段階の攻撃へと変わるためである。今度はビームジャベリン対策が必要だ。理想はボンバーを使って戦車と共に破壊することであるが、そこまで粘るのはかなり大変だ。

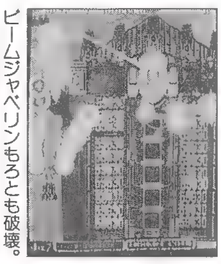
第二段階以降は写真の位置が安全地帯になっているぞ。ただし、ビームジャベリンに関してはこの限りではない。

この時点で、自機がレベル3の最強状態であれば、動かずに大部分のビームジャベリンを破壊できるだろう。しかし、ミスあるいは残機つぶし直後の弱い装備のときは撃ち負けることが多い。

ここでいかにビームジャベリを処理するか、それが最大のポイント。撃ち負けそうになってもボンバーまで粘れ！



ジャベリン以外は安地だよ。



ビームジャベリンもろとも破壊。これ理想形。

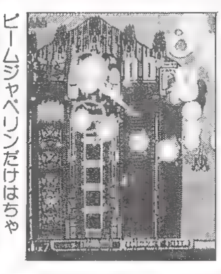


再び安地へ。慎重に位置を合わせよう。

こんなに危険を冒するぐらいなら、稼がないほうがましであると考える人もいるかもしれない。そんなアナタに、簡単かつそこそこ稼げるやり方をここで紹介しよう。

まず左側の巨大レーザーを破壊しよう。次に画面右下の角で待機する。実は、ここが安全地帯になっているため、左側の戦車が赤くなるまでのんびりしていられるのだ。

第二段階にコアが変わっても、この右下の角で待つ。ただし、ビームジャベリンを破壊するときには少し上に動くこと。また、一度角から離れて、再びそこへ戻った直後には、たまに命中する弾が混じることがあるので注意。



ビームジャベリンだけはちゃんと動いて破壊しましょう。

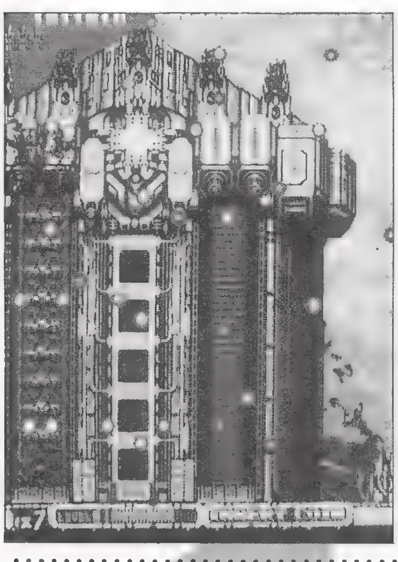


ここまで粘れば勝ち。努力の結晶、ゴクロウサン。

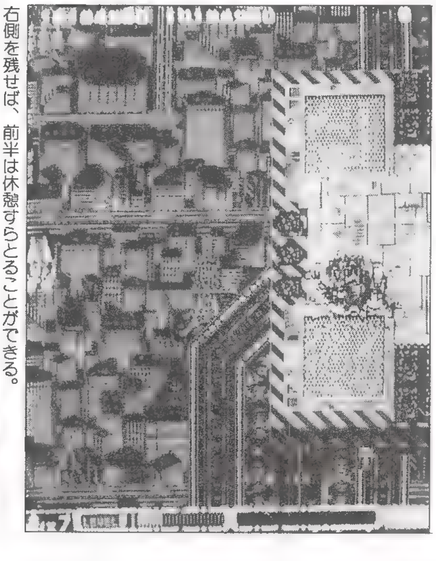
本気でハイスコアを目指すのであれば、最初に説明したやり方を実行し、稼ぎを始める前までは一切ボンバーを使わずにストックをためておけるかが勝負。そしてボンバーがなくなったらば残機つぶしで補充する。究極のパターンは、レベルアップ時のボンバーをここに調整することだ。だがこれはかなりムズイ。

○ステージ5

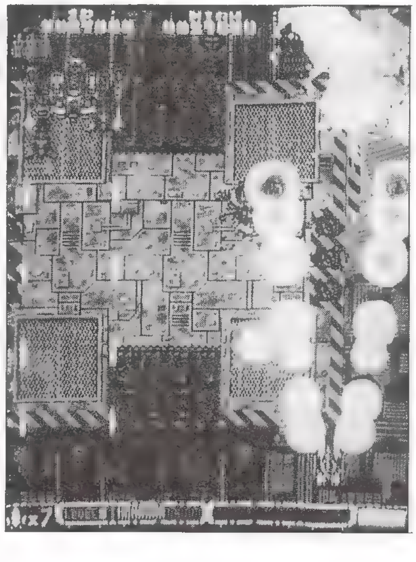
ここでは、グランドムーバーを写真の位置まで誘導する（つまり、乗っているヘルウォーカーを2機共倒さずに放っておく）とボーナスが入る。



ここが安地になっているのだ。



右側を残せば、前半は休憩すらとることができる。



左側を残すと、後半は楽になるけど…。

しかし、このボーナスを得るためには相当の粘りが要求される。途中でザコと中型機の複合攻撃が入るからだ。ここはボンバーの1個か2個の使用は避けられない。

ボンバーポイント共に、どちらのヘルウォーカーを残すかがパターン化するためには重要になってくるぞ。右側を残すと最初のうちは楽だが、後半は厳しくなってしまい、ボンバー使用時にダメージを与え過ぎて失敗する可能性が増えてしまう。左側を残すと、前半がものすごく厳しいが、後半は右側を残した場合よりも楽になるという次第。

まずは両方試してみて、自分でもできると判断してからパターン化に入ろう。

3月号から攻略を続けてきた、この「バツグン」の感想はいかがでしたか？久々にシューティングに燃えた、あるいは初めてシューティングの面白さが分かったというようなことが、アンケートはがきに書かれているのがよく目につきました。担当として大変嬉しく思います。

と、円満（？）になったところで、バツグンの攻略は完結です。ご意見、ご感想をよろしかったらお寄せください。

1ページってけっこう狭いね

なんですか？

なぜか今回は質問3つ。
まーその分、中身が濃いんだぜ。

C・LAN

まず4月号のBウイング（デコ）について、「B」の正式な意味を知ってるぞーという方2名からお手紙いただきました。「B」は「バトル」のBで、各種ウイングの総称であるとのこと。
（茨城県　いいじまひとし君）
（兵庫県　池口　満君）

どうもありがとう。これからも何かあったらよろしくくう。
では質問のほうに参りましょう。

Q ニンジャコマンドー（ADK）の3人の必殺技の出し方を教えてください。
（北海道　頭突きマニア君）
（千葉県　二代目真坂時太郎君）

A それでは順番に…。
〈ジョー・タイガー〉
・雷神の術
↓に溜め、光ったら↑＋A
・竜巻神拳
↓↘→＋A
・ダブル竜巻神拳
↖←↙↗→↘＋A
〈レイア・ドラゴン〉
・鳳凰拳
・に溜め、光ったら↑＋A
・紅蓮分身
Aボタン連打
〈リュー・イーグル〉
・爆烈覇王拳
↓に溜め、光ったら↑＋A
・爆烈虚空拳
↓↘→＋A
・爆烈究極拳
↑↙↘↖↗↓＋A
なお、コマンド型の必殺技は、左右対称のレバー入力でも出るようになってます（例えば、竜巻神拳は↓↙←＋Aでも出るということ）。また、この中でも出しにくいダブル神拳、爆烈究極拳は、それぞれ、∞、魔法陣を描くようにすると出しやすいぞ。

Q 少し前にある雑誌でいただいたマッスルボマー（カプコン）のビデオに、Cボタンはフォールと隠された技に使うとあったのですが、その隠された技とは？
（東京都　AAA君）

A コーナーポストに登って、Cボタンを押すと、すぐにラッシュ状態にすることができる。おそらく隠された技というのはこれのことではないかな。ちなみにマッスルボマーDUOではできないよ。

Q ガイアポリスのことで2つ質問があります。
1つは、ときどき地面から水晶みたいな敵が湧いて出てくるときがあるんだけど、出現条件があれば教えてください。2つ目は、その水晶みたいな敵を倒すとアイテムが1〜4個出るのですが、きっちり4個出す方法はあるのでしょうか？
（埼玉県　ガウ隊君）

A 水晶のような敵（ヤドカリ）を出現させるには、タイムの下1ケタ（秒）が、0、4、8のいずれかのときに魔法（何でもいい）を使えばよい。だけどただ使えばいいというワケではなく、ヤドカリの出現するポイントがあり、そこに到達する前（かその場所で）に使う必要がある。さらにそのポイントに敵を残しておかなくてはならない。例えば1面の出現場所は、橋の上から緑兵が3匹来る場所とボスの船の上だが、橋のところは上にスクロールさせずに緑兵を残さねばならないし、船のほうはボスを残して少し粘る、といった具合だ。
そしてヤドカリが出現したら、再びタイムに着目する。そのときの体力の量、魔法の有無によって出現アイテムが大きく変わってくる。体力が少ないときの表は割愛したが、食べ物がよく出るようになる。
最も高得点となるアイテムが出現するのは魔法ありの3、7、魔法なしの1、5、9のとき（いずれも秒）。斬るときの注意点はタイムラグ。ボタンを押すのは1つ前の秒が切り変わる直前あたり、と覚えておこう。また、レベルが5以上になれば（鋼鉄の武器がある場合）ヤドカリは一撃で死んでしまうので注意しよう。
（協力：Ace&ネッシー）

今回はここまで。質問数が3つしかなかったけど、その分密度が濃いってことだね（しかしよくハガキを見たらガイアポリスの質問は去年の9月のだったりして…ゴメン）。
ともあれ、ゲームに関する質問のある方は、ゲーメスト編集部「なんですか」係まで。

魔法を使うタイム（秒）

0	○
1	×
2	×
3	×
4	○
5	×
6	×
7	×
8	○
9	×

ヤドカリを破壊したときの出現アイテム（体力多）

残タイム（秒）	魔法あり	魔法なし
0	ツボ	本、星、魔法
1	金、ネックレス	本、冠、ネックレス、魔法
2	水晶×3	魔法
3	本×3、冠	魔法、リング
4	ツボ	本、星、魔法
5	金、ネックレス	本、冠、ネックレス、魔法
6	水晶×3	魔法
7	本×3、冠	魔法、リング
8	ツボ	本、星、魔法
9	金、ネックレス	本、冠、ネックレス、魔法

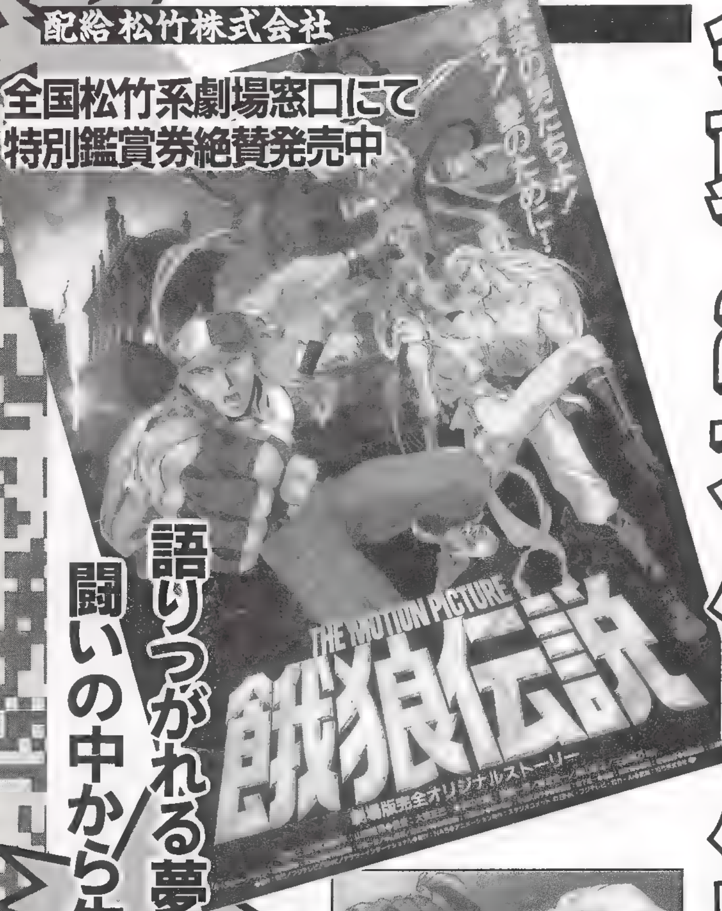
各面のヤドカリ出現回数

アバロン	2	第2の鍵	1
ネオモスク	2	アレイスタ	1
トーラン	2	アトランティカ	0
第1の鍵	0	ロス	1
マハリシ	2	第3の鍵	1
コーベン	0	ハイウェイ	0
ネオモスク	2	ガイアポリス	1
ブランミュート	1	ラストバトル	1
暗黒回廊	2（固定）		

今夏、2大バトル劇場アニメ公開!!

配給松竹株式会社

全国松竹系劇場窓口にて
特別鑑賞券絶賛発売中



語りつがれる夢は、
闘いの中から生まれた。



"幻の闘衣"を求めてテリーが、アンディが、全世界を駆け巡る!

テレビ版スペシャルアニメでギース・ハワードやヴォルフガング・クラウザーを倒したテリーが次に迎える敵は誰だ!? 世界最強といわれたクラウザーを凌ぐ強敵がテリーの前に現れるのか? 餓狼伝説ファンのみならずゲームファンの興味のつきないところである。

紀元前300年頃、アレクサンダー大王はギリシアとオリエントをふくむ空前の一大帝国を築いた。彼は東方征服を夢見るが、この英雄を震撼させ、その夢を挫折させたひとりの男が存在した。その男の体術こそ、様々な形で発展することとなる世界各地の格闘技の源流であった。

2300年後の現代。ふとした事がきっかけでテリーたちはその男が身に纏っていた"幻の闘衣"を求めて地中海・ロドス島へ旅立つことになった。そこで、テリーたちがみた"闘衣"の謎とは…?

一般	1400円
学生(大学・高校・中学)	1200円
小人(小学生・幼児)	800円

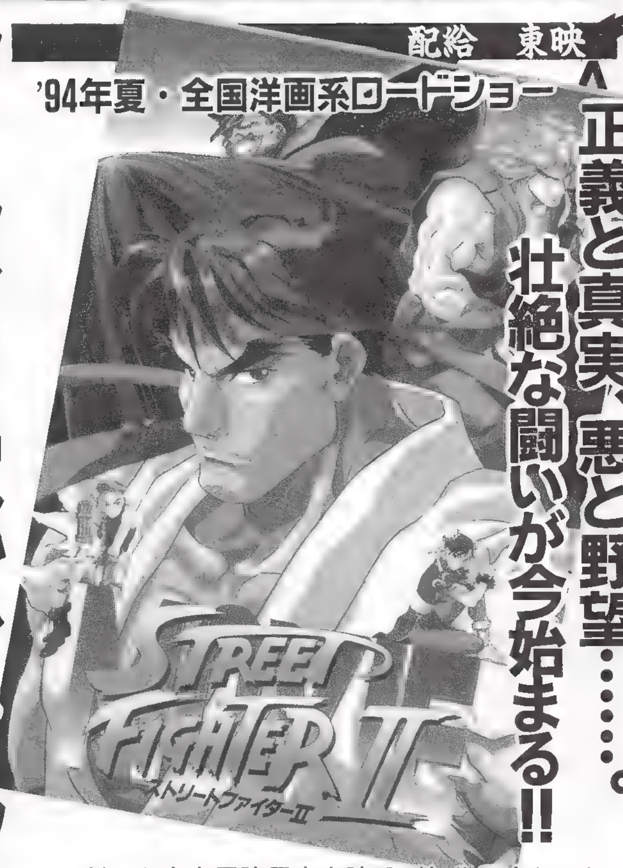
©SNK

劇場窓口にて前売り券をお買い求めの方に特製オリジナルポスタープレゼント!

配給　東映

'94年夏・全国洋画系ロードショー

正義と真実、悪と野望……。
壮絶な闘いが今始まる!!



ゲーム史上最強最大を誇るバトルアクション[ストリートファイターII]が、この夏、ついに初の劇場用アニメーション映画「ストリートファイターII」となって登場します。

リュウがケンが、春麗が、キャミイが、そして、ベガ。[ストII]の人気キャラクター16人がスクリーン狭しの大活躍を繰り広げます。

剛拳炸裂!この夏、映画が闘いを超える…。

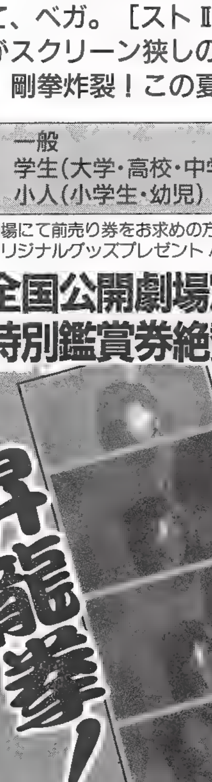
©CAPCOM

一般	1400円
学生(大学・高校・中学)	1200円
小人(小学生・幼児)	800円

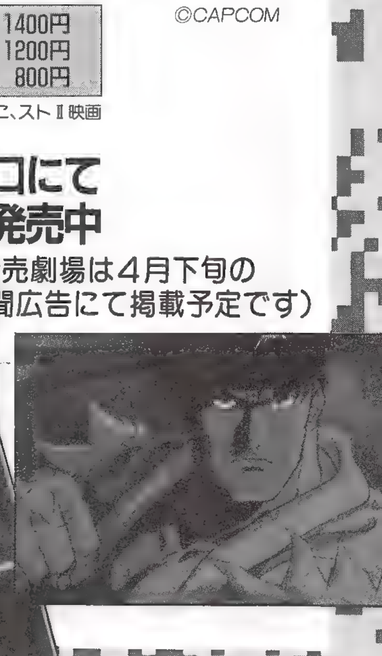
劇場にて前売り券をお求めの方全員に、ストII映画オリジナルグッズプレゼント!

全国公開劇場窓口にて
特別鑑賞券絶賛発売中

(発売劇場は4月下旬の新聞広告にて掲載予定です)



昇龍拳!



月刊コミックゲーメスト

コミックゲーメスト5月号はただいま550円で全国書店にて絶賛発売中！

コミックゲーメストは定価550円で毎月19日発売です。





がんばってます。ゲーコミ連載陣

アンダーカバーコップス・古葉美一
キャプテンコマンドー・戸橋ことみ
ワールドヒーローズ2・雑君保プ
出たな!ツインビー・吉崎観音
餓狼伝説2・MONDO.恵
メタルブラック・仙波隆綱
海底大戦争・夏元雅人
豪血寺一族・貴城 輝
コットン・水上広樹



強力です。オリジナル連載陣

CONTINUE?・ひさの瑠珈
無添加200%・鳥嶋雀
MESTRALな人々・塩原利康
学園の守護者(番外編)・仲井戸かすみ
速攻生徒会・小川雅史

GAMEST★COMICS ゲーメスト★コミックス

ゲーメストコミックス
待望の新刊、近日登場！

まとめて読める充実感 ゲーメストコミックス 各980円

餓狼伝説・画 LEO ADVER 作 雲緒霞
アンダーカバーコップス・古葉美一
ワールドヒーローズ2・雑君保プ

絶賛発売中

読者参加の4コマシリーズ 各580円

餓狼伝説2 4コマ決定版
サムライスピリッツ 4コマ決定版

絶賛発売中

5月中旬発売
餓狼伝説スペシャル 4コマ決定版
580円

6月中旬発売
ダークエッジ
なかどくにひこ
980円

6月中旬発売
アクアリウム
須藤真澄
980円

いよいよ募集開始!!

月2回刊化記念 テレカ全プレ応募のきまり

テレカの種類はP101を見るのだあ

◀応募券

ゲーメスト 5月30日号 テレカ全プレ	5月15日号か、 6月特大号の 券をはる

きりとり線

◀あて名用紙

□□□-□□

（あなたの住所）

（あなたの名前）

様

（電話番号）
　　―　　―

希望するテレカのメーカー名

きりとり線

●応募方法

このページについているテレカ全プレ応募券に、前号（5月15日号）、次号（6月特大号）の応募券のどちらかを所定の位置に貼ります。あて名用紙に住所、氏名、電話番号、希望するテレカのメーカー名を記入します。返信用封筒（80円切手とあて名用紙を封筒の表に貼り付けたもの）＋応募券＋手数料としていただく480円分の切手（80円切手6枚がベスト）を封筒に入れたら応募できます。

●あて先

〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル　新声社　ゲーメスト編集部　テレカ全プレ係

●締め切り

6月19日（当日消印有効）

注意！

●応募は封筒1通につき1口です。2口以上申し込む場合でも、1つの封筒にまとめて送らないでください。

●あて名用紙・封筒を書くときに使う筆記用具は、黒か青のボールペン（または、細目の油性マジック）で書いてください。エンピツや万年筆は消えやすいので使わないこと。

●480円分の切手は何かに貼りつけないで、そのまま封筒に入れてください。また、必要な物（切手や返信封筒など）が入ってなかったときは、こちらから送り返します。入れ忘れたからといって、追加で送らないでください。

●テレカは締め切り後に発注しますので、発送は7月以降になります。ぎりぎりに応募した人は、テレカの到着が8月ごろになるかもしれません。あらかじめご了承ください。

NEO·GEO 通信販売 PIONEER LaserActive



ネオジオ本体 **¥32,816**
定価¥48,800
¥33,800(税込)



4/28新発売
ファイターズ ヒストリー ダイナマイト
定価¥28,000
¥21,000
(税込¥21,600)
25%OFF



龍虎の拳2
定価¥29,800
¥19,900
¥20,500(税込)
33%OFF
200本限り



餓狼伝説 SPECIAL
定価¥28,000
¥19,900
¥20,500(税込)
29%OFF



サムライ スピリッツ
定価¥28,000
¥19,900
¥20,500(税込)
29%OFF



ミラクル アドベンチャー
定価¥25,000
¥14,370
¥14,800(税込)
42%OFF

新製品



フライング パワーディスク
定価¥25,000
¥18,750
¥19,300(税込)
25%OFF

予約受付中

オール定価の25%OFF
(発売日・出荷分)
- 5/12・スーパーバレー
- 5/26・得点王2
- 6.初・ワールドヒーローズ2JET

新品ソフトオール¥9,800(税込)

- 餓狼伝説2
- トッププレイヤーズゴルフ
- スラッシュラリー
- ジョイ・ジョイキッド
- 麻雀狂列伝
- フットボールフレンジー
- クイズ大捜査線
- 2020年スーパーベースボール
- みなさんのおかげです
- マジシャンロード

中古ソフト大激安

この価格よりもっと安くなる場合もあります。

- ワールドヒーローズ2 ¥9,800
- 龍虎の拳2 ¥16,800
- 餓狼伝説2‥¥4,800
- 得点王……¥16,800
- サムライスピリッツ ¥13,800
- ラストリゾート‥¥16,800
- 餓狼伝説SPECIAL ¥14,800 etc

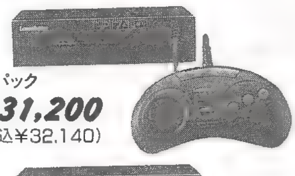
中古買取

中古ソフト・ハードを送って下さい、必ずTELにて買取方法の確認をして、氏名・TELの登録をして下さい。

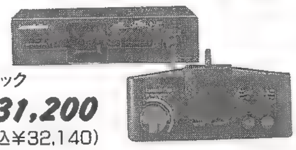


パイオニア
レーザーアクティブ

- レーザーアクティブ CLD-A100 **¥71,650**
定価¥89,800 (税込¥73,800)



- MEGA-LAパック PAC-S1 **¥31,200**
定価¥39,000 (税込¥32,140)



- LD-ROM²パック PAC-N1 **¥31,200**
定価¥39,000 (税込¥32,140)

対応ソフト

- ピラミッドパトロール
- ハイローラーバトル
- バーチャルカメラマン
- ロケットコースター
- ドラドラパラダイス
- スペースバーサーカー

各定価¥9,800➡ **¥8,330**(税込¥8,580)

注意 INFORMATION

- 注文の際、必ずTELにてご確認下さい。
- 商品発送後のキャンセルは往復の送料をいただきます。

通販受付時間▶11:00〜21:00迄
定休日▶毎週水曜日
(水曜日が祝日の場合は営業致します)

SFC·MD·PC·ハードソフト大激安販売!!

パーツ(常時在庫㊒税込)

- コントローラー(定価¥6,300)…… ¥5,480
- メモリーカード(定価¥3,300)…… ¥2,980
- RGBケーブル(定価¥2,200)…… ¥1,980
- RFコンバーター(定価¥2,000)… ¥1,850
- ACアダプター(定価¥3,500)…… ¥2,980
- AVコード(定価¥1,200)……… ¥1,000

ファイティングステックNEO(定価¥6,800) ¥5,600

支払方法

①代引システム
②現金書留
③銀行振込
(3つのうちからお選び下さい)
②③は入金確認後の出荷となります。
送料900円
(一部の地域を除く)

通販専用(052)482-3093・予約専用(052)481-1197
(FAX 052-481-1194)
電話がかからない場合FAX下さい。
おりかえしTELします



TVゲーム専門店
一休さん Group
本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

振込み先●第三銀行本陣支店 普通0661198一休さん

お近くのお客様はご来店下さい
㊟通信販売は本店のみです

御器所店●名古屋市昭和区石仏町(御器所西友・南) ☎841-6286
八田店●名古屋市中村区並木町(近鉄八田駅・西) ☎411-3690
南区店●名古屋市南区鳥栖町(桜本町交差点・北) ☎824-0054
大曽根店●名古屋市北区東大曽根(大曽根交差点・北) ☎915-8842

おてもとに!!
サービスをご利用ください

商品代金と商品の
引き替えシステム

アーケード基板から家庭用ゲームソフトまで豊富な在庫

ほんの一例

カプコン

ストリートファイター	¥19000
ストリートファイターII	¥16000
ストリートファイターII'	¥19000
ファイナルファイト	¥15000
カプコンクイズ2	¥25000
バース	¥36000
スーパーストリートファイターII	¥59000
スーパーストリートファイターIIX	TEL

コナミ

X-MEN	¥25000
エスケープキッズ	¥22000
グラディウスII	¥19000
亀忍者	¥10000
クライムファイター	¥ 9000
グラディウスIII	¥19000
ガイアポリス	¥27000
クォース	¥ 3000
サンダークロス	¥16000
ゼクセクス	¥22000
サンセットライダース	¥36000
G I ジョー	¥32000
出たなツインビー	¥18000
トライゴン	¥18000
バッキーオヘア	¥32000
パロディウスだ！	¥15000
マーシャルチャンピオン	¥29000
ミスティックウォリアーズ	¥35000

タイトー

ヴォルフィード	¥10000
阿修羅ブラスター	¥15000
グリッドシーカー	¥29000
ガルメデス	¥10000
麻雀クエスト	¥29000
ブランディア	¥24000

データイースト

クルードバスター	¥10000
キャプテンアメリカ	¥19000
デスブレイド	¥13000
ダークシール	¥12000
ダークシールII	¥15000
ファイターズヒストリー	¥17000
ファンキージェット	¥13000
ロボコップ	¥10000

アイレム

アンダーカバーコップス	¥35000
R-TYPE II	¥15000
R-TYPEレオ	¥20000
イメージファイト	¥ 8000
エアーデュエル	¥12000
ガンフォース	¥10000
海底大戦争	¥49000
ギャロップ	¥ 8000
ガンホーキ	¥12000
サンダーブラスター	¥10000
大工の源さん	¥ 6000
ドラゴンブリード	¥12000
ボンバーマン	¥10000
メジャータイトル	¥29000

東亜プラン

究極タイガー	¥ 8000
達人	¥10000
達人王	¥19000
ドギューン	¥19000
フィグゼイト	¥19000
フーピー	¥ 8000
ゼロウィング	¥ 8000
ヴィマナ	¥10000
V・ファイブ	¥19000
ナックルバッシュ	¥29000

バンプレスト

戦国エース	¥39000
マクロス	¥26000
マクロスII	¥16000
ウルトラマン	¥ 6000
SDガンダム	¥ 6000
機動戦士ガンダム	¥13000
SDガンダムネオバトル	¥12000
ウルトラ闘魂伝説	¥12000

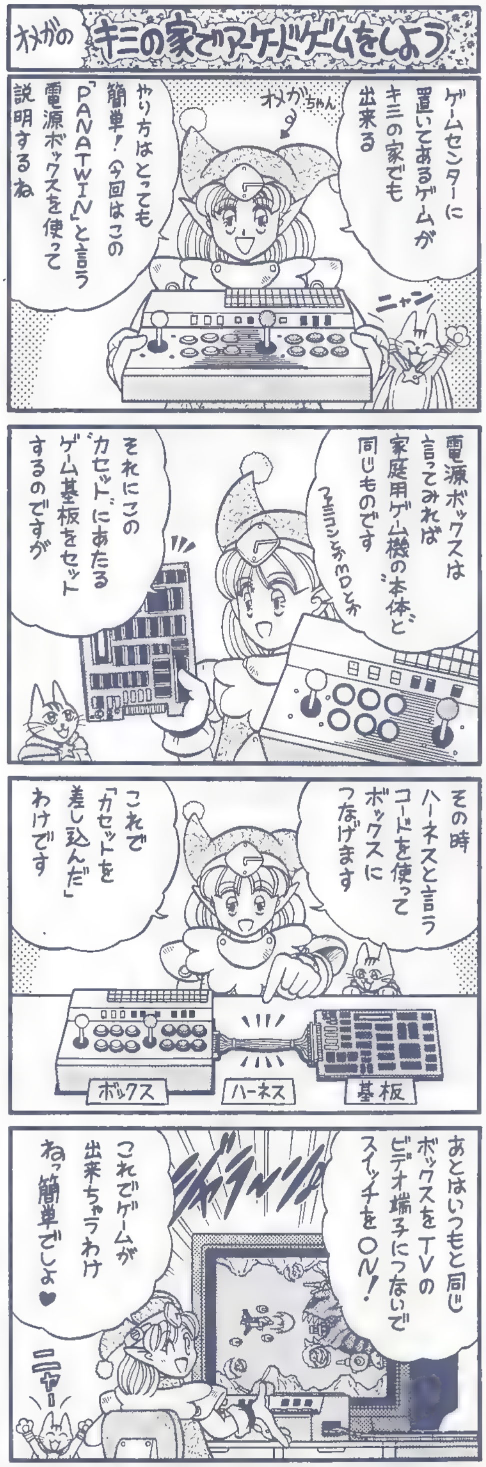
ナムコ

ニューマンアスレチックス	¥49000
スーパーワールドコート	¥49000
ナックルヘッズ	¥25000
F／A	¥22000
エクスバニア	¥10000
エメラルディア	¥19000
コズモギャングザパズル	¥ 7000
クイズ魔Q大冒険	¥ 8000

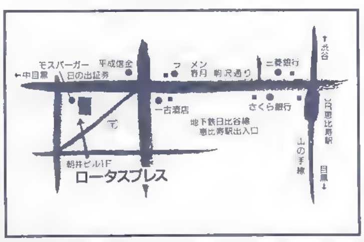
その他

シュトラール	¥ 6000
オメガファイター	¥ 7000
ゴモラ	¥ 7000
エアバスター	¥15000
F1グランプリ	¥ 3000
ソニックウイングス	¥26000
ゼロチーム	¥36000
ソルダム	¥ 5000
上海	¥ 5000
ハチャメチャファイター	¥14000

その他基板は豊富に
用意してあります。



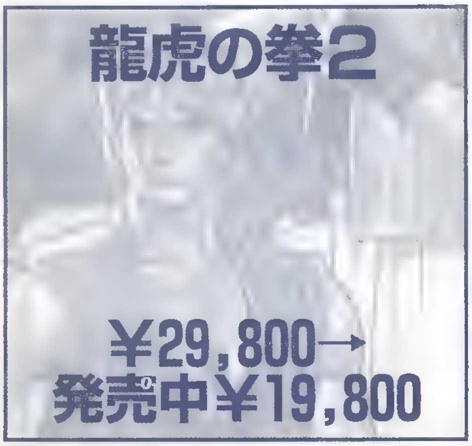
初めての方大歓迎!!
お気軽にTELください



株式会社ロータスプレス
LOTUS PRESS

翌日商品が
日本全国早くて便利なコレクト

NEO·GEO　Panasonic R·E·A·L 3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER　ザ・通販







NEO GEO



本体……………………48,800円
→32,800円

ソフト名(新品)	定価	販売価格
餓狼伝説スペシャル	28,000円	21,800円
サムライスピリッツ	28,000円	21,800円
ファイヤースープレックス	28,000円	13,800円
龍虎の拳	28,000円	19,800円
ワールドヒーローズ	25,800円	13,800円
キングオブザモンスターズ2	25,800円	13,800円
餓狼伝説	23,800円	9,800円
戦国伝承	19,800円	9,800円
フライングパワーディスク	25,000円	18,800円

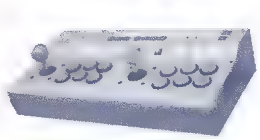
※価格は変動する場合があります。

3DO　R·E·A·L



本体……………………54,800円
→49,800円

KIC PANA TWIN
（S内蔵）



本体……………………38,000円
RGBケーブル………3,000円

シグマAV-3000
（S内蔵）



AV3000………………25,000円
Σ6000ターボ……13,800円

NEO·GEOパーツ類	定価	販売価格
コントローラー	6,300円	5,700円
ファイティングスティクNEO	6,780円	6,200円
メモリーカード	3,300円	3,200円
ACアダプター	3,500円	3,400円
AVコード	1,200円	1,100円
RFコンバータ	2,000円	1,900円
RGBケーブル	2,200円	2,100円
業務用MVS-1（新品）	68,000円	68,000円

※送料・代引手数料は一律1,300円／表示金額は税別価格です。

☎03-3760-6630
AM11:30〜PM8:00

㈱ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿南2-1-9朝井ビル1F
TEL.03-3760-6630　FAX.03-3760-5359

中古基板安く売ります。高く買います。中古・新品予約もOK。なんでもござれござれの宇宙堂!!

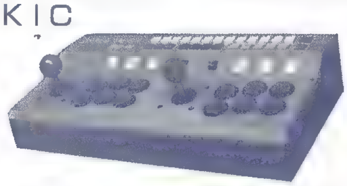
ああ栄光の甲子園	13,000
アームドF	8,000
阿修羅ブラスター	10,000
アルバレスタ	10,000
アレックスキッド	15,000
アンダーカバーコップス	28,000
アルカイドP付	10,000
アルゴスの戦士	15,000
アレスの翼	12,000
アクトフェンサー	10,000
アラビアンファイト	38,000
アスカ&アスカ	10,000
Rタイプ	7,000
RタイプLEO	16,000
1941	50,000
1943	9,000
1943改	9,000
イグジーザス	15,000
イスパイアル	14,000
ウルトラ闘魂伝説	20,000
ウルトラマンクラブ	8,000
ウルフファング	28,000
SAR(P無)	3,000
SDガンダム	5,000
〃 ネオバトリング	15,000
〃 レインボ陸戦記	25,000
エスケープキッズ	15,000
オーライル	7,000
オメガファイター	5,000
海底大戦争	38,000
ガンネイル	12,000
ガンホーキ	10,000
ガルディア	7,000
ガルメデス	14,000
ガンフロンティア	30,000
ガイアポリス	20,000
キングオブドラゴンズ	19,000
ギャロップ	5,000
ギャリバン	5,000
ギャルズパニック	15,000
奇々怪界	6,000
キャプテンコマンドー	22,000
キャプテンアメリカ	18,000
クラックダウン	16,000
クルードバスター	9,000
クイズめくるめくストーリー	3,000
クイズチャンネルクエスチョン	5,000
クイズ学園パラダイス	5,000
クイズF1	5,000
クイズHQ	13,000
空牙	14,000
クライムファイターズ	9,000

クライムファイターズ2	20,000
グレートラグタイムショー	35,000
グリッドシーカー	25,000
クラッチヒッター	17,000
グラディウスII	20,000
グラディウスIII	18,000
剣豪	10,000
ゴジラ	12,000
コンバットライブス	3,000
豪血寺一族	38,000
極上パロディウス	予約受付中
サンダークロス	16,000
サンダークロスII	16,000
サンドスコーピオン	8,000
侍日本一	7,000
サラマンダ	19,000
サンダーゾーン	18,000
サンセットライダーズ	22,000
システム24生ボード(Dドライブ無)	2,000
システム18生ボード	5,000
ジョー&マック	20,000
地獄めぐり	5,000
少林寺ロード	5,000
ジャンピングクロス	10,000
ジャイロダイン	8,000
シンプソンズ	25,000
GIジョー	18,000
シャドーダンサー	15,000
スパイラルブレーカーズ	6,000
スーパーオセロ	4,000
スカイスマッシャー	5,000
スラップファイト	7,000
スクランブルスピリッツ	15,000
ストリートファイター	16,000
ストリートファイターII	8,000
ストIIダッシュ	12,000
ストIIダッシュターボ	32,000
スーパーストII	68,000
スーパーストIIX(新品・外税)	179,000
〃 (中古)	140,000
スタジアムヒーロー	3,000
スカッシュ	3,000
ゼクセクス	20,000
戦国エース	30,000
ソンソン	10,000
ソニックウイングス	15,000
WWFスーパースター	3,000
〃 レッスルフェスト	3,000
ダークエッジ	43,000
タントアール	16,000
達人	6,000
達人王	17,000

ダークシールII	11,000
チャイニーズヒーロー	8,000
テキパキ	12,000
テラクレスタ	5,000
デッドコネクション	18,000
TMNT	8,000
出たなツインビー	13,000
天地を喰らう(海外)	35,000
天地を喰らうII	35,000
DDクルー	7,000
虎への道	9,000
トップローラー	8,000
トップランキングスターズ	23,000
ドギューン	13,000
ナックルバッシュ	16,000
ナイツオブザラウンド	19,000
ネクストスペース	5,000
バトルシャーク	10,000
パロディウスだ	12,000
ハイパーデュエル	23,000
バイオレンスファイト	15,000
バッキーオヘア	24,000
飛翔鮫	5,000
ヒットジアイス(1P)	10,000
ピットファイター	12,000
プラスアルファ	18,000
ブランディア	18,000
ブラックハート	10,000
ブルーホーク	14,000
ファンタズム	6,000
ファンキージェット	6,000
ファイターズヒストリー	10,000
フーピー	6,000
フィグゼイト	10,000
ブラックドラゴン	18,000
フラックアタック	13,000
ファイナルファイト	13,000
ヘビースマッシュ	35,000
ボナンザブラザーズ	16,000
マスターオブウエポン	7,000
マーシャルチャンピオン	20,000
魔界村	17,000
ミッドナイトレジスタンス(P無)	3,000
ムーンクレスタ	50,000
メインスタジアム	5,000
メタルブラック	40,000
迷宮島	2,000
メタモルフィックフォース	35,000
メイズオブフロット	12,000
モンスターランド	10,000
やんちゃ丸	3,000
ラスタンサーガ	15,000

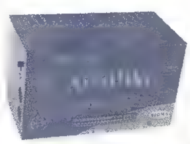
ラビオレプス	8,000
雷牙	7,000
ラビリンスランナー	12,000
雷電	15,000
リングの王者	6,000
龍神	18,000
ロボコップ2	22,000
ローラーゲームズ	7,000
ロッドランド	18,000
ワンダー3	28,000
namco	
ギャラガ88	25,000
Sワースタ'93激闘版	28,000
魔Q大冒険	4,000
ドラゴンスピリット	35,000
パックランド	48,000
F/A	15,000
ファイネストアワー	63,000
バラデューク	25,000
タンクフォース	12,000
メルヘンメイズ	40,000
コズモGパズル	8,000
ブレイザー	25,000
ピストル大名	15,000
スーパーワールドコート	30,000
麻 雀	
熱血麻雀宣言	7,000
ベガス(BET)	15,000
麻雀革命	5,000
麻雀学園	5,000
とってもE雀	5,000
クラブ'90	8,000
業務用ネオジオ	
MV1FZ(新品)	68,000(外税)
MV1F(中古)	55,000
ファイアースープレックス	2,500
餓狼伝説2	3,500
餓狼伝説スペシャル	11,500
キングオブモンスター2	2,500
侍スピリッツ	7,000
スラッシュラリー	2,500
ワールドヒーローズ	2,500
ワールドヒーローズ2	3,000
戦国伝承2	4,000
ライディングヒーロー	2,000
スーパースパイ	3,000
マジシャンロード	3,000
トッププレイヤーゴルフ	5,000
ベースボールスターズ	3,000
フットボールフレンジー	3,000
アンドロデュノス	6,000
ラストリゾート	7,000
ロボアーミー	3,000
クロスソード	5,000
リーグボーリング	7,000
ニンジャコマンドー	10,000
ファイアースープレックス	2,500
龍虎の拳2	20,000
F・ヒストリーダイナマイト	28,000
Sバレー'94(新品)	58,000
ワールドヒーローズ2JET(新品)	68,000
得点王2(新品)	58,000
トップハンター	予約受付中

KIC



PANA−TWIN………¥38,000

シグマ電子





AV3000…¥25,000 Σ6000…¥13,800

コントロールボックスと基板をお買い上げの方にはハーネスをサービス致しておりまーす!!

スーパーストII→スーパーストIIXカートリッジ交換受付中!!

日本一おそくまでやってる中古基板屋

(株)宇宙堂

〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL(052)916−1407
●営業時間 朝9:30〜夜12:00●

通信販売絶好調!!

TELにて注文後、送料¥800をそえて、現金書留で送金して下さい。

来社販売もOKだよ!!

TELにて前日に予約を入れてから来社下さい。
★リストは80円切手2枚を封書にて請求してね。

★宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
◎新作早い、不良はこない、安いオール10円〜30円です。
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ケ丘のゲームセンターリサ
リサはただいま増設工事中。
楽しみにしていてくれたまえ!!

チャドラン

新作・人気作を並ばずに買いたい!!ほしいソフトがどこにも売っていない!!今すぐお電話ください。チャドランはそんなあなたの味方です。

☎06-543-7700通販部　品揃え日本一の通販

FAXでも受付けています FAX06-543-8778 〒550 大阪市西区南堀江[illegible]

受付時間　朝10:00～夕方7:00(以後は自動録音にて24時間受付OK)

■チャドラン5大メリット■

●オール新品、大幅値引き●日本一の規模を誇る在庫量●買って安心着払いシステム●注文した次の日には商品到着(一部地域を除く)●予約をしていると発売日には商品到着(一部地域商品除)

ネオジオ新作予約受付中!!





ワールドヒーローズII ジェット

売価 → TEL

★得点王2 5月中旬発売

ネオジオのことならチャドランにおまかせ!!

ネオジオハード&パーツ&ソフト好評発売中



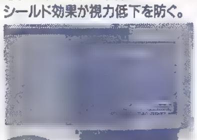
ファイターズヒストリー ダイナマイト

¥28,000→¥22,400

- NEO-GEO本体 …… ¥48,800→¥32,900
- NG-コントローラー …… ¥6,300→¥5,680
- NG メモリカード …… ¥3,300→¥2,980
- NGファイティングステックNEO …… ¥6,800→¥5,980
- AVコード …… ¥1,200→¥1,180
- ACアダプター(新・旧) …… ¥3,500→¥3,150
- 餓狼伝説 …… ¥23,800→¥7,800
- 餓狼伝説II …… ¥28,000→¥21,800
- 餓狼伝説スペシャル …… ¥28,000→¥22,400
- キングオブモンスターズ …… ¥19,800→¥7,800
- キングオブモンスターズII …… ¥25,800→¥9,800
- クイズ大捜査線 …… ¥16,800→¥7,800
- クロスソード …… ¥21,800→¥7,800
- サッカーブロウル …… ¥21,800→¥16,400
- サイバー リップ …… ¥18,000→¥7,800
- サムライスピリッツ …… ¥28,000→¥22,400
- ジョイジョイキッド …… ¥13,800→¥7,800
- スラッシュラリー …… ¥23,800→¥7,800
- トッププレイヤーズゴルフ …… ¥21,000→¥15,800
- NAM-1975 …… ¥13,800→¥9,800
- 2020 スーパーベースボール …… ¥21,800→¥7,800
- ファイターズ ヒストリーダイナマイト …… ¥28,000→¥22,400
- ファイヤー スープレックス …… ¥28,000→¥9,800
- フライング パワーディスク …… ¥25,000→¥19,800
- ミューティション ネイション …… ¥21,800→¥7,800
- 龍虎の拳 …… ¥28,000→¥9,800
- 龍虎の拳II …… ¥29,800→¥23,800
- ロボアーミー …… ¥21,800→¥7,800
- ワールドヒーローズ …… ¥25,800→¥9,800
- マジシャンロード …… ¥15,800→¥7,800

TVシールド FSIII

もう安心ハイテク素材のシールド効果が視力低下を防ぐ。



テレビゲーム、テレビ番組、パソコン、ワープロが快適に楽しめます。

- TVシールド FSIII 14、15型用 ¥5,000→¥4,000
- TVシールド FSIII 18、19型用 ¥6,000→¥4,800
- TVシールド FSIII 20、21型用 ¥7,000→¥5,600
- TVシールド FSIII 24、25型用 ¥8,000→¥6,400
- TVシールド FSIII 26、27型用 ¥8,500→¥6,800
- TVシールド FSIII 28、29型用 ¥9,000→¥7,200

新作ソフト予約受付中！ 20%オフより(一部商品除く)

5月1日新作	SF	Jリーグエキサイトステージ94
5月13日新作	FC	パチスロアドベンチャー3
5月13日新作	MD	アウトランナーズ
5月13日新作	SF	パチ夫くんスペシャル2
5月20日新作	ACD	ワールドヒーローズ2
5月20日新作	GG	魔導物語II
5月20日新作	MC	ロードス島戦記
5月27日新作	FC	Jリーグウイニングゴール
5月27日新作	GB	太陽の天使マーロー
5月27日新作	GG	ワールドダービー
5月27日新作	MC	仮面ライダーZO
5月27日新作	MD	F-117 ステルス
5月27日新作	MD	ソニック ザ ヘッジホッグIII
5月27日新作	SC	ダイナスティック ヒーロー
5月27日新作	SC	ときめきメモリアル
5月27日新作	SF	くにおのおでん
5月27日新作	SF	サラブレッド ブリーダーII
5月27日新作	SF	馬券錬金術 予想ソフト
5月27日新作	SF	スーパーバトルタンク2
5月上旬新作	SF	伊達公子のバーチャルテニス
5月中旬新作	NG	得点王2
5月下旬新作	NG	スーパーバレー'94
5月下旬新作	NG	ワールドヒーローズII JET
5月下旬新作	SF	SDガンダム GX
5月下旬新作	SF	クレヨンしんちゃん2
5月下旬新作	SF	首都高バトル'94
5月下旬新作	SF	天使の詩～白き翼の祈り～
5月下旬新作	SF	ファイターズ ヒストリー
5月予定新作	GB	本命ボーイ
5月予定新作	SC	ドラゴンナイトIII
5月予定新作	SF	ワイルドトラックス
6月3日新作	MC	ドラゴンズレア
6月10日新作	SC	コズミックス ファンタジー4
6月10日新作	SF	ぽっぷるメイル
6月10日新作	SF	幽遊白書2
6月17日新作	GB	ワールドカップサッカー
6月17日新作	SC	KO世紀 ビースト三獣士
6月17日新作	SC	ブランディッシュ
6月17日新作	SF	ウルティマ外伝
6月17日新作	SF	SD飛龍の拳
6月17日新作	SF	奇々怪界～月夜草子～
6月17日新作	SF	スーパー将棋2
6月24日新作	FC	高橋名人の冒険島IV
6月24日新作	MD	餓狼伝説2
6月24日新作	SF	スーパードッグファイト
6月24日新作	SF	パチスロ物語～ユニバーサル～
6月30日新作	GB	熱闘 餓狼伝説2
6月中旬新作	HA	スーパーゲームボーイ

ハード&パーツ

- スーパーファミコン …… ¥24,272→¥14,900
- ファミコン …… ¥6,796→¥4,980
- ゲームボーイ …… ¥9,515→¥6,180
- PICNO2(ピクノ2) …… ¥15,800→¥12,800
- PICO(ピコ) …… ¥16,000→¥13,800
- スーパーCD-ROM …… ¥47,800→¥17,800
- DUO-R …… ¥39,800→¥22,800
- メガ JET …… ¥15,000→¥11,800
- メガドライブII …… ¥12,800→¥8,980
- メガドライブII+1(バーチャルレーシング) …… ¥22,600→¥14,800
- メガドライブII+1(ぷよぷよ) …… ¥17,600→¥10,800
- メガ CDII …… ¥29,800→¥19,900
- ゲームギア+1 …… ¥15,800→¥11,800
- ネオジオ …… ¥48,800→¥32,900
- NEWワンダーメガ2 …… ¥59,800→¥44,980
- PA ゲームセレクターAV …… ¥4,800→¥4,300
- GG TVオートチューナー …… ¥12,800→¥10,800
- スーパーおそうじ探偵君 …… ¥2,800→¥2,500
- データックドラゴンボールZ …… ¥7,800→¥980
- PC アーケードカード DUO …… ¥12,800→¥10,800
- PC アーケードカード PRO …… ¥17,800→¥15,100
- NG用 コントローラー …… ¥6,300→¥5,680
- NG用 メモリカード …… ¥3,300→¥2,980
- NG用 ファイティング スティック NEO …… ¥6,800→¥5,980
- PC アベニュー パット 6B …… ¥3,980→¥2,380
- SF ファイタースティック …… ¥3,980→¥3,580
- SF イマジニア プロパット …… ,3,980→¥3,580

スーパーファミコン

- アレサ …… ¥9,800→¥5,980
- イーハトーヴォ物語 …… ¥9,700→¥7,580
- ウイニング・ポスト …… ¥12,800→¥9,600
- エースをねらえ！ …… ¥9,400→¥3,980
- エアーマネージメントII …… ¥12,800→¥9,980
- F-1グランプリIII …… ¥9,900→¥7,700
- NBA JAM …… ¥9,800→¥7,600
- 弟切草 …… ¥8,544→¥6,680
- 神聖紀オデッセリア …… ¥9,500→¥2,980
- ガイア幻想紀 …… ¥9,800→¥4,980
- がんばれゴエモン2 …… ¥9,800→¥6,980
- クラシックロード …… ¥9,800→¥5,980
- 拳闘王 ワールドチャンピオン …… ¥8,000→¥980
- 項劉記 …… ¥12,800→¥9,980
- コットン100% …… ¥9,300→¥7,280
- ザ・ブルークリスタルロッド …… ¥9,800→¥7,600
- 真・麻雀 …… ¥9,000→¥6,980
- 自己中心派2 …… ¥8,900→¥5,980
- 将棋 風林火山 …… ¥8,800→¥6,880
- シムシティ …… ¥7,767→¥5,980
- Jリーグサッカープライムゴール …… ¥8,500→¥5,980
- Jリーグスーパーサッカー …… ¥9,500→¥6,980
- 実況パワフルプロ野球94 …… ¥9,000→¥5,980
- スーパー三国志III …… ¥14,800→¥9,800
- スーパー将棋 …… ¥8,800→¥6,880
- スペースインベーダー …… ¥4,980→¥3,980
- スーパーリアル麻雀 PIV …… ¥9,800→¥7,600
- スーパーロボット大戦 EX …… ¥9,800→¥7,600
- スーパーブラックバス …… ¥9,800→¥7,600
- スーパーインディチャンプ …… ¥9,200→¥7,180
- スーパーダブル役満 …… ¥9,000→¥6,980
- スーパー囲碁 碁王 …… ¥14,800→¥11,500
- スーパーボンバーマン2 …… ¥8,500→¥6,600
- スーパーパチスロ麻雀 …… ¥9,500→¥7,400
- ストリートファイターII ターボ …… ¥9,980→¥4,980
- スーパーダンクショット …… ¥8,349→¥2,980
- すーぱーぷよぷよ …… ¥8,200→¥6,380
- スーパー本命 G-1制覇 …… ¥9,800→¥7,600
- スーパー麻雀大会 …… ¥9,800→¥7,600
- スーパー麻雀2 本格4人打 …… ¥8,800→¥6,880
- スーパーメトロイド …… ¥9,800→¥5,980
- 聖剣伝説2 …… ¥9,800→¥2,980
- 全日本プロレス …… ¥9,800→¥2,980
- 武田修宏のスーパーカップサッカー …… ¥9,500→¥4,980
- ダービージョッキー …… ¥9,800→¥6,980
- ダービースタリオンII …… ¥12,800→¥8,980
- 大工の源さん …… ¥8,900→¥5,980
- ダイナマイト ザ ラスベガス …… ¥8,900→¥6,900
- ダークキングダム …… ¥9,800→¥7,600
- チャンピオンズワールドクラスサッカー …… ¥8,900→¥6,900
- ツインビーレインボーベル …… ¥9,000→¥5,980
- T.M.N.T ミュータントウォーリアーズ …… ¥9,800→¥5,980
- 提督の決断 …… ¥14,800→¥11,500
- 本格麻雀 徹萬 …… ¥7,800→¥5,980
- テトリス武闘外伝 …… ¥8,000→¥5,680
- デザート・ファイター …… ¥9,800→¥7,600
- TVアニメ スラムダンク …… ¥9,800→¥7,600
- トップマネジメントII …… ¥14,800→¥11,500
- 決戦！ドカポン王国IV …… ¥8,900→¥5,980
- 独立戦争 …… ¥11,800→¥9,200
- ドラッキーの草やきう …… ¥9,800→¥4,980
- ドラゴンクエストV …… ¥9,600→¥7,480
- ドラゴンクエストI・II …… ¥9,600→¥6,980
- ドラゴンボールZ 超武闘伝2 …… ¥9,800→¥6,980
- 南国少年パプワくん …… ¥8,800→¥6,880
- 熱血硬派 くにおたちの晩歌 …… ¥9,800→¥7,600
- パチ夫くんスペシャル …… ¥9,800→¥7,600
- 機動警察パトレイバー …… ¥9,800→¥7,600
- バイキングの大迷惑 …… ¥8,800→¥2,980
- バトルトード イン バトルマニアック …… ¥9,800→¥4,980
- バトルドッジボールII …… ¥9,600→¥1,980
- パチスロランド …… ¥9,800→¥7,600
- パチンコウォーズ2 …… ¥9,800→¥7,600
- 緋王伝 …… ¥11,800→¥7,980
- フォーチュンクエスト …… ¥9,800→¥7,600
- ファイアー エムブレム …… ¥9,515→¥6,980
- ファイナル ファンタジーIV …… ¥8,800→¥6,880
- ファイナル ファンタジーV …… ¥9,800→¥4,880
- ファイナル ファンタジーVI …… ¥11,400→TEL
- 平成イヌ物語バウ …… ¥7,800→¥5,980
- ペブルビーチの波濤 …… ¥9,800→¥4,980
- マッスルボマー …… ¥9,980→¥7,780
- マリオカート …… ¥8,641→¥5,980
- マリオペイント …… ¥9,515→¥6,980
- 真・女神転生II …… ¥9,990→¥7,780
- 剣勇伝説 YAIBA …… ¥9,800→¥7,600
- 幽遊白書 …… ¥9,600→¥6,980
- らんま½超技乱舞篇 …… ¥9,980→¥7,780
- ラスベガスドリーム …… ¥9,800→¥7,600
- リーディングカンパニー …… ¥12,800→¥9,980
- リトル マジック …… ¥8,900→¥2,980
- ろくでなしブルース …… ¥9,800→¥7,600
- ロックマンX …… ¥9,500→¥6,980
- ロックマンズ サッカー …… ¥9,000→¥6,980
- ワールドクラスラグビー2 …… ¥9,300→¥5,980
- ワールドヒーローズ …… ¥9,800→¥3,980

ファミコン

- 将棋・竜王戦 …… ¥6,500→¥4,980
- チャイルドクエスト …… ¥5,500→¥980
- Dr.マリオ …… ¥4,757→¥1,980
- ナムコクラッシック …… ¥5,900→¥1,980
- ナムコクラッシックII …… ¥5,900→¥1,980
- ネイビーブルー …… ¥5,900→¥980
- 熱血格闘伝説 …… ¥6,500→¥2,580
- 熱血ストリートバスケット …… ¥6,500→¥4,980
- バーコードワールド …… ¥7,200→¥980
- ファミスタ '91 …… ¥4,900→¥980

ゲームボーイ

- R-TYPE II …… ¥3,689→¥1,980
- アイアンリーガー …… ¥3,398→¥2,680
- アンダーカバーコップス …… ¥3,689→¥1,980
- カービィのピンボール …… ¥2,816→¥2,180
- カエルのために鐘がなる …… ¥3,786→¥980
- 仮面ライダーSD …… ¥3,398→¥1,980
- 勝馬予想 競馬貴族 …… ¥5,728→¥3,780
- くるくる ぱずる …… ¥3,900→¥2,980
- クレヨン しんちゃん …… ¥3,398→¥2,680
- ゴルフ …… ¥2,524→¥1,980
- SAGA …… ¥3,398→¥980
- 三国志 …… ¥6,602→¥5,100
- 雀四郎2 …… ¥4,078→¥3,180
- Jリーグウイニングゴール …… ¥5,980→¥4,680
- GB原人ランド …… ¥3,689→¥2,880
- スーパーマリオランド …… ¥2,524→¥1,980
- スーパーマリオランドII …… ¥3,786→¥2,900
- スーパーマリオランド3 ワリオランド …… ¥3,900→¥2,980
- セーラームーンR …… ¥3,689→¥2,880
- 大工の源さん2 …… ¥3,689→¥2,880
- 詰め将棋 百番将棋 …… ,4,700→¥3,680
- 詰将棋 〈将棋世界〉 …… ¥4,700→¥3,680
- 天地を喰らう …… ¥4,600→¥3,580
- 的中ラッシュ …… ¥6,699→¥5,200
- トムとジェリー2 …… ¥4,369→¥3,400
- 信長の野望 …… ¥5,631→¥4,380
- パチ夫くんキャッスル …… ¥3,864→¥2,980
- バスケットボール …… ¥3,786→¥980
- バトルトード …… ¥4,078→¥1,980
- パチ夫くん …… ¥3,864→¥2,980
- パチスロキッズ …… ¥3,864→¥2,980
- びっくり熱血新記録 …… ¥3,689→¥1,980
- 星のカービィ …… ¥2,816→¥2,180
- Mr.GOの馬券的中術 …… ¥5,728→¥4,480
- 剣勇伝説 YAIBA …… ¥3,864→¥2,980
- 役満 …… ¥2,524→¥1,980
- ヨッシーのたまご …… ¥2,524→¥1,980

ピクノ2用ソフト

- アニメ絵日記 …… ¥3,800→¥3,000
- ピクノでABC …… ¥3,800→¥3,000
- ピクノで1・2・3 …… ¥3,980→¥3,180
- ふしぎの国のアリス …… ¥3,800→¥3,000
- リアルモンタージュ …… ¥3,980→¥3,180
- セーブカード …… ¥5,800→¥4,600

PCエンジン

- サイバーコア …… ¥6,700→¥980
- ストリートファイターII'(ダッシュ) …… ¥9,800→¥1,980
- ファイヤープロレスII …… ¥6,900→¥980
- ファイヤープロレスIII …… ¥7,900→¥980
- ボンバーマン'94 …… ¥6,800→¥3,980
- ワールドスタジアム'91 …… ¥5,800→¥980

スーパーCD-ROM2

- アトラス …… ¥9,800→¥7,600
- ウィザードリィI・II …… ¥8,400→¥2,980
- ウィザードリィIII・IV …… ¥8,400→¥6,580
- F-1サーカススペシャル …… ¥7,900→¥1,980
- エメラルドドラゴン …… ¥7,800→¥5,980
- GALAXY刑事 GAYUAN …… ¥7,800→¥3,980
- 風の伝説 ザナドゥ …… ¥7,800→¥5,980
- 風霧 …… ¥8,600→¥6,700
- CAL III …… ¥7,800→¥5,980
- セクシーアイドル麻雀 …… ¥8,500→¥5,980
- スーパーリアル麻雀 PIVカスタム …… ¥9,800→¥7,600
- 卒業 …… ¥7,800→¥5,980
- ダウンタウン熱血行進曲 …… ¥7,200→¥980
- 超兄貴 …… ¥7,200→¥5,980
- 天外魔境 風雲カブキ伝 …… ¥7,800→¥2,980
- 天使の詩II …… ¥7,800→¥1,980
- 熱血ドッチCDサッカー …… ¥7,200→¥980
- 初恋物語 …… ¥7,800→¥5,980
- 爆伝アンバランスゾーン …… ¥7,800→¥5,980
- 秘密の花園 …… ¥7,800→¥5,980
- パチ夫くん3 パチスロ&パチンコ …… ¥8,800→¥6,880
- ぷよぷよCD …… ¥5,600→¥4,380
- プリンセス ミネルバ …… ¥7,800→¥5,980
- フレイCD～サーク外伝～ …… ¥6,800→¥5,300
- 麻雀クリニックスペシャル …… ¥7,800→¥4,980
- 麻雀レモンエンジェル …… ¥8,800→¥5,980
- 真・女神転生 …… ¥8,800→¥5,980
- 爆笑 吉本新喜劇 …… ¥6,800→¥3,980
- モンスターメーカー …… ¥7,800→¥5,980
- ラングリッサー …… ¥7,900→¥6,180
- アーケード 餓狼伝説II …… ¥6,900→¥5,380
- アーケード 龍虎の拳 …… ¥6,900→¥5,380

メガドライブ

- NBA JAM …… ¥9,800→¥7,600
- ガンスター ヒーローズ …… ¥6,800→¥2,980
- キャプテンラング …… ¥6,800→¥5,300
- ゴールデン アックスIII …… ¥6,800→¥2,580
- シャイニングフォースII …… ¥8,800→¥2,980
- タイムドミネーター …… ¥7,800→¥5,980
- ドラゴンボールZ 武勇烈伝 …… ¥8,800→¥6,880
- バーチャレーシング …… ¥9,800→¥7,600
- ベアナックルIII …… ¥7,800→¥5,980
- ファンタジースター復刻版 …… ¥4,800→¥3,700
- モンスターワールドIV …… ¥8,800→¥6,880
- 幽遊白書外伝 …… ¥8,800→¥6,880

メガCD

- アイオブ ザ ビホルダー …… ¥7,800→¥5,980
- ウイング コマンダー …… ¥7,800→,5,980
- うる星やつら ディアマイフレンズ …… ¥7,800→¥5,980
- F-1 サーカス CD …… ¥8,800→¥6,880
- F-1 1993 ヘブンリーシンフォニー …… ¥7,800→¥5,980
- AX101 …… ¥7,800→¥5,980
- ゲームのかんづめ vol.1 …… ¥3,980→¥3,100
- ゲームのかんづめ vol.2 …… ¥3,980→¥3,100
- ダンジョンマスター …… ¥8,800→¥6,880
- ドラゴンズレア …… ¥6,800→¥5,300
- 信長の野望 覇王伝 …… ¥12,800→¥9,980
- 爆伝 アンバランスゾーン …… ¥7,800→¥5,980
- 惑星 ウッドストック …… ¥6,800→¥980

ゲームギア

- アウトラン …… ¥3,500→¥1,580
- アラジン …… ¥3,800→¥2,980
- エコー ザ ドルフィン …… ¥3,800→¥2,980
- NBA JAM …… ¥4,800→¥3,700
- シャイニングフォース外伝II …… ¥5,500→¥3,980
- ソニックザヘッジホッグII …… ¥3,800→¥2,980
- GPライダー …… ¥3,800→¥2,980
- スクラッチゴルフ …… ¥4,800→¥3,700
- ぷよぷよ …… ¥3,500→¥2,580
- 女神転生外伝 ラストバイブル …… ¥5,500→¥4,280
- 幽遊白書 …… ¥3,800→¥2,980

ピコ用ソフト

- アンパンマン …… ¥4,980→¥3,980
- クレヨンしんちゃん …… ¥4,980→¥3,980
- ミッキー …… ¥3,980→¥3,180
- ペンギンうきうき …… ¥3,980→¥3,180
- ひらけポンキッキ …… ¥3,980→¥3,180
- けろけろけろっぴい〈ピコ〉 …… ¥3,980→¥3,180
- ドナルドのおばけたいじ …… ¥3,980→¥3,180
- ドラえもん〈ピコ〉 …… ¥3,980→¥3,180
- ハローキティ〈ピコ〉 …… ¥3,980→¥3,180
- ミーミーとタータ〈ピコ〉 …… ¥5,500→¥4,400

お願い　■発送後のキャンセルは往復分送料をいただきます■商品代金は商品と引替です。送料900円(一部地域を除く)■未成年者の方は保護者の電話確認が必要です■日曜・祝日はお休みです■24時間注文OK：受付終了後は留守番電話にて受け付けます■新作の予約キャンセルは発売の3日前までにお願いします。■販売価格は変更する場合がありますので、事前にお電話でご確認ください。■品切れの場合はご了承下さい

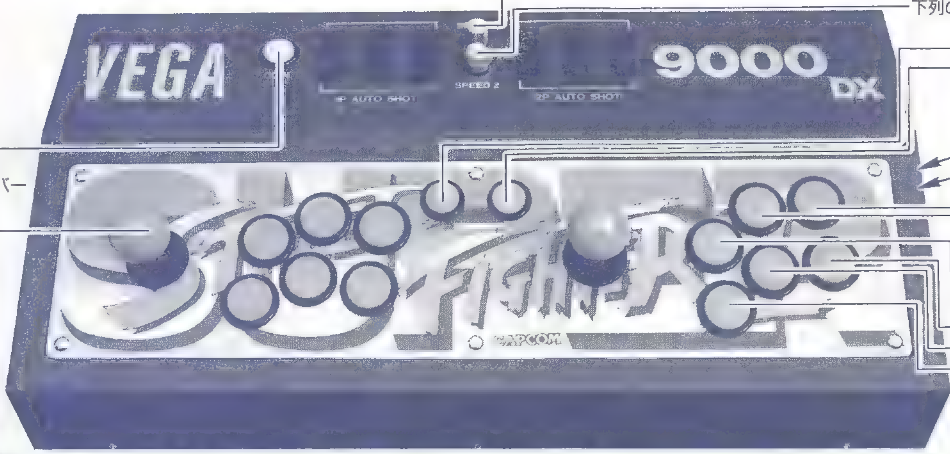
VEGA-9000DX専用

6ボタン対応(2P可) PCエンジン用ケーブル ¥8,000

新発売!!

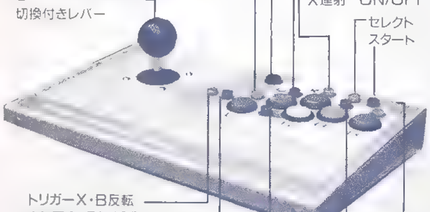
"VEGA-9000DX" 究極のコントロールボックス

¥53,000



※写真はスーパーストリートファイターⅡ専用パネルタイプです。

在庫大処分!



型番*SF-1000*

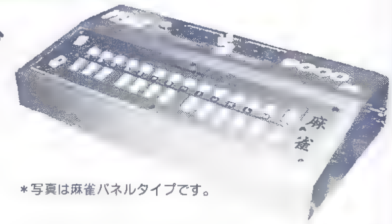
特価¥6,000(在庫限り)

SF用ジョイスティック SF-1000の特徴

- 樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
- 使用しているパーツは全て業務用のものでバツグンの耐久性と操作性です。
- R·A·B·X·Y·Lの6つボタン全て連射ON/OFF機能付きです。
- トリガーボタンを押さなくても連射する連射固定SW付きです。
- 連射VRでスピードを変えられます。
- トリガーX·B反転することができます。
- デザインも刷新されました。

■VEGA-9000DX ターボパネル仕様 限定在庫処分
▶¥47,000 ※数量に制限があります

- ■スーパーストリートファイターⅡに対応。(カプコンオリジナルスーパーストⅡ専用パネル使用)
- ■ビデオ RGB21ピン S端子TVに対応。
- ■ステレオ基板内蔵。
- ■連射ON/OFF SW12コ付き。
- ■連射スピードが目で判るLED付き。
- ■電源セルフチェック機能付き。
- ■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
- ■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
- ■PCエンジン・メガドライブ・Fコン用のジョイスティックとしても使用出来ます。



＊写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)

○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○Fコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用ケーブル
新発売
¥8,000(2P可)



★基板ニュース★

- ●スーパーストⅡX絶賛発売中。
- ●スーパーストⅡからスーパーストⅡXへの改造も受付中。
- ●NEO GEO業務用カセット ワールドヒーローズ2JET¥58,000 受付中。
- ●その他中古基板多数あります。くわしい事はお電話で。

■全基板、格安にて販売中!!

資料希望の方は、80円切手3枚同封して下さい。
どんどん送ってね。

■お申込方法

- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●3カ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

VEGA-9000DX 取扱店
関西地区
ソフトランド
秀 和
☎06-649-7177

ハッピー商会 GM係

〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

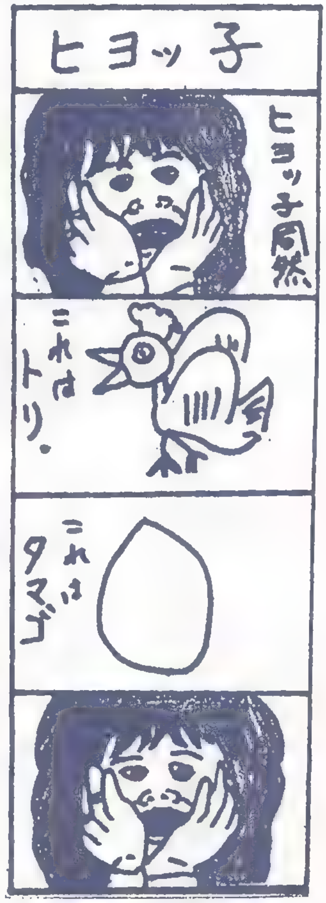
佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第8回

格闘技とは一言でいいきれないほど、なかなか奥が深いものだ。その闘いはときに厳しくときに温かく人々の脳裏に焼きつくのだ。人はなぜ闘うのか？その答えは己の拳に聞け！

作・佐竹雅昭



格闘とはかくありき

格闘技とは一体何か？ある人はケンカ、ある人はスポーツ、ある人は武道と、さまざまなことを言う。

格闘技を野蛮と思う場合、どうしてもケンカとダブッてしまう。また、決められたルールの中で選手同士が闘い、試合終了後にはお互いが握手するシーンが見られる時がある。この場合はやっぱりスポーツとして見てしまうだろう。空手や柔道など、古来、日本で行われている武道も格闘技と見なされることがあるが、一言でそう断言できるものではない。

つまり、格闘技とはすべてを含んだ総合体なのだ。

その中で正道会館が中心になり、世の中に広げているK-1なるものが一番格闘技にふさわしいものだと思う。

今なぜK-1なのか

正道会館は空手道を追求している。

本来、空手道とは突きや蹴りのほかにも、投げ、絞めもあり、いかなることにも対応できるのである。

それが今、空手があまりにも競技性が強くなり過ぎて、本来持っていた〝闘〟の気持ちが薄くなり始めてきた。

そこで正道会館は、いろいろな団体や分野に挑戦し、その結果K-1という答えが出てきたのだ。

このK-1とは、キック、カラテ、カンフーなど打撃系すべての〝K〟でなおかつ格闘技の〝K〟でもある。

もちろんK-1ルールが確立され、そのルールの下で、K-1グランプリが行われる。



正道会館のキビしい(?)練習風景。

K-1グランプリには世界各国からさまざまなチャンピオンが集結し、トーナメント方式で闘うのだ。

闘い方はグローブを着用し、頭突き、肘を用いての攻撃以外ならどの部分を使用してもかまわない。ラウンド制で3分5ラウンドと時間もきっちり決められている。人気のほうもかなり出てきたみたいだ。チケットはすぐに完売となり、客層も女性が増えてきた。

あらゆる意味でK-1が認められてきている。そして、正道会館もつねに前進し、格闘技ブームと呼ばれている今こそ、世の中にいい形で格闘技をアピールしていかなければならないだろう。

しかし、最後に言えることは、リング上の選手の闘いにより決まるものである。

硬派ポエム

「春の訪れ」
画面に気持ちを伝えたい。
ボタンが目の前にある。
どのボタンを押してみようか。
胸がドキドキする。
指が震えてきた。
赤・青・黄、様々な色がある。
赤に決めた。
もう、春は間近である。
byフリッター甚十郎

怪獣王子の部屋



さたけ まさあき 28歳 格闘家（正道会館所属） 185cm 94kg UKF世界ヘビー級&KICK世界スーパーヘビー級チャンピオン 現在あらゆるメディアで活躍中、応援してね。

お便り募集中!! 八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り&このコーナーに対するご意見、ご感想などジャンジャンお寄せください！あて先は新声社天係。

ゲーメスト

アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM

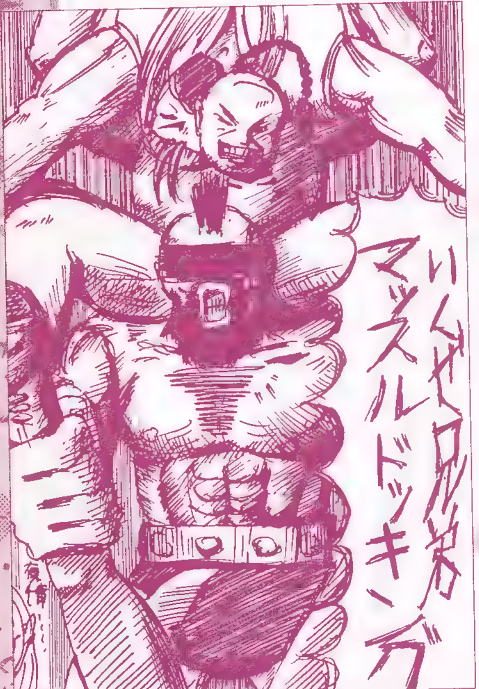
最近、格ゲー以外のゲームも活気づいてて嬉しい限りっス。あまりの嬉しさにコッポラのドラキュラを流しつつ、キャプテンフューチャーのCDを聴きながら今月は原稿仕上げちゃいましたルラル〜。つーわけで、今月もいってみよー!!

（滋養の鬼・田渕健康）

※作品についているアルファベット・数字はゲーメスト大賞用の番号です。㊫マークはテレカ当りマークです。

今月のいっぱつ!!





↑（大阪府　白岩太一君①）★鋼の絆はメーカーをも超えるぅ(嘘)。うなれ地獄のツインシグナル！今月も凶走だぜ魁ゲーメストアイランド、無謀を肴にレッツリーディン！

僕に夢をくれたあの場所

☆高校1年の夏あたりまで、その場所はあったはずである。

今では改装され、音楽教室になっているそこは、僕の中学のころの思い出そのものだった。

半分錆び付いた吹きっさらしの階段を、駆け足で上る。扉を開けると、右手のほうにはビリヤード台が5、6台。そして左手のほうにはゲーム。

店の中にはいつもよい香りがしている。人の優しさを感じさせる、肌触りのよい匂いだ。平日というのに今日も学生服は多い。

結構息の長い「出たな!ツインビー」。画面のハイスコア表示には、相変わらず一つも「AAA」というのが無い。

まるで僕のために、管理人さんはこれを置いてくれているみたいだ。

こんな儲けのない台をいつまでも置いておいて、大丈夫なのだろうか。

そんなことを考えながらツインビーの台の前まで来て、ポケットには100円硬貨しかないことに気づく。

慌てて50円にくずそうと、カウンターの近くの50円専用の換金機まで戻るなり、

「今その機械使えねぇから、こっちで換えてやるよ」

と、横から管理人さんの声。よく壊れるなあ、この機械。手渡しで50円硬貨2枚をもらう。

なぜか、2ゲーム100円になったストIIダッシュ台のまわりにかたまって置いてある椅子の中から、その一つを拝借してツインビーの台の所まで引きずってくる。

最近は必ず6面ボス鉄球レーザー野郎の辺りでハマってしまうので、今日こそはあそこを抜けてしまいたい所だ。

そうでないと、新しいクリアデモをいつまでたっても見られやしない。ウィンビーちゃんの水着もいいが、いい加減その先も見たいものだ…。

結局、僕はおかげさまでこのゲーセンにて、ツインビーのエンディングを見ることができた。

しかし、このころから、店の端のほうから一つ、二つとゲームの台が消えてゆくのがわかった。あれだけあったビリヤード台もあれよあれよという間になくなって、店の中にはだんだんと空間が目立つようになってきた。

中学生の僕はそのとき、やっと悟った。これが「営業不振」という奴なんだ。でも店が潰れるということは十中八、九あるまい。当時は楽観的であった。

ツインビーのほうは、2周目に入ってからはめっきり進まなくなって挫折してしまい、それを機にそこのゲーセンともすっかり疎遠になってしまった。

そして高校1年の夏、久しぶりに顔を出してみようかと訪ねたが、店のドアの裏側から、赤い文字で張り紙。

「諸般の事情により、閉店いたします」

悔しかった。あのときなぜ、ツインビーの2周目を挫折したぐらいで来店をやめてしまっていたのであろうか。

当時、僕には少しながら貯金があった。そのお金を、捨てるような勢いであのとき使っていれば、少しは店に貢献できたかもしれない。

そう考えると、もう悔しくて悔しくてたまらなくなった。

その後、僕の街には3軒も新しくゲーセンができたが、いずれもあの店のような良い匂いのゲーセンではなかった。

その中で、ツインビーがおいてある店も1軒あったが、やってもあのころのような感動はなかった。

エンディングを見飽きたというわけじゃない。雰囲気の問題なのだ。

ひっきりなしに流行の歌が、店の中を包んでいる。トイレにさえも響いている。

そんな中でメローラ姫は「あなたたちの勇姿は、後世までたたえられるでしょう…」とほめてくれる。

だが何かが違う。何かが足りない。僕にとって、ツインビーの本当のエンディングは今でも、あの潰れたゲーセンの中にしかないような気がする。

僕も今年で高校3年生になる（予定）。就職するにせよ、進学するにせよ、そろそろ身の振り方を考えなければならない時期なのだが、どちらに進むにせよ、いつか自分の手で、あの中学時代の思い出を、あのゲーセンを、そしてあのツインビーのエンディングを、自分の手で蘇らせたいと思っている。

（千葉県　寒心君㊫Ⓐ）

★いつだって夢をくれる時間は輝きながら、そしてさりげなく去っていく。

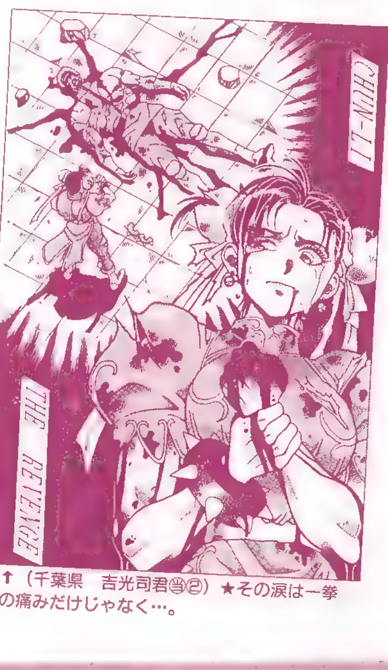
だがそれは夢の終わりではなく、いつまでも次の時代へと受け継がれていくものなのだ。

いつかきっと、その夢を君の手で実現させてほしい。

がぶりよりゲーマー人生



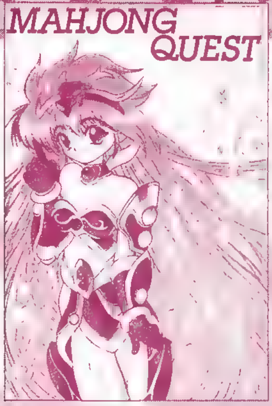
龍虎の拳2のユリちゃんの変わりようをみて、ショックを受けた人は数多いと思う。
そこで考えた結果、「ほかの格ゲーキャラの♀キャラも、どこかヘンな性格だ…つまり、彼女たちは格闘技をする前はフツウの性格で、格闘技をしてからヘンになったに違いない!! ユリちゃんもきっとそーなんだ!!」となりました。
みなさん、どー思います?
（栃木県　小出男歩さんⒷ）



↑（千葉県　吉光司君㉒）★その涙は一拳の痛みだけじゃなく…。

今、ゲーメストがアツい！

☆いや。マジで厚い。
今月号（4月号）なぞ「おや、2冊取ってしもーた」と思いきや、『極限流超特大増ページ』ときた。攻略するゲームも増え、内容も濃いとあらばしかたなかろう。
基板を取り扱う店も増え、広告が多いのも仕方なかろう。だ・んが・しかし、アイランドが増ページにならぬのは何ゆえに？
宇宙の法則か、編集部のオキテか、ハガキがこないのか？
（➡コレかぁぁ？）
（㊐そげなことねぇっす）



←（愛知県　超ド級下手君③）★んー昼食代を注ぎこんでいたあの日が懐かしいー。

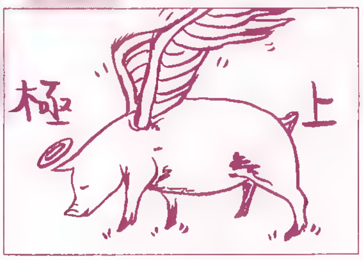
しかし、よく考えればコレぐらいが適量なのかもしれぬ。でも「ご商談の場」は2ページあってもいいと思います。本当。
そ・れ・で月2回刊とは真でござるか。あいやー死人が出やせんかな。なんともまた思い切ったことを。
だがしかし、これでライバルもブッちぎりだぜ（たぶん）。＋増刊・ビデオ・CD・㋘屋・イベントなんてへっちゃら♡なわけないだろう。
ワタクシも陰ながら毎号買ってしまうので、がんばってください。
今度こそ本当に熱い！
（高知県　ぶっちーに350君Ⓒ）
★応援どーもありがとーっス。皆々様のご期待に添うように、有言実行のゲーメストを目指してがんばりまーす♡（ミャオ）

人妻ゲーマーの逆襲(か?)

☆みなさん、聞いてください！
私はゲーム初心者の2人の娘を持つ人妻（主婦ってゆーとオバサンくさい）。
だんさんがNEO－GEOを買って来て、初めはバカにしていたものの、「餓狼スペ」をプレイして以来、ゲームにハマるハマる。
だんなさんと餓狼で対戦していると、娘たちもなんかしらんが喜んで、ついに餓狼のアニメまで見てしまいました。
ゲーセンの対戦が盛り上がっているのを見ていると、ちょっとうらやましかったんだけど、にわか主婦ゲーマーの私は、外では見ているだけでした。
しかし、今日ゲーセンで、10分くらいのヒマつぶしに餓狼をプレイしていたら、いきなり挑戦者が…。
「げっ、これ対戦台だったのか…」
いきなりの対戦に、私のアンディも頑張ったけど…キムにストレート負け…。
終わって、対戦した相手をみたら、それは小学生くらいの男のコ。
私が、「弱くてゴメンネ」と言ったら「いえ」と答えてニコッとしてくれました。
負けたけど、なんだかうれしい対戦初体験でした。
こういうゲーマーもいるってことで…だけど、いい歳して私っていったい…。
…でも楽しいよね。
（愛媛県　徳田弘美さんⒹ）
★そう。実は今ヒソカに人妻の皆さんやOLの方々からの投稿が増えているのだーっ。
これからも、より一層ゲームで燃えていただきたいっチ。

必殺技、その誕生過程

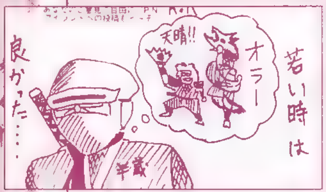
☆ワールドヒーローズ2JETにおける、新必殺技の心境を考察してみました。
その一・フウマ「奥義爆裂究極拳」
これは怒りの感情から完成したと思われる。
その怒りの矛先はハンゾウだが、普通の怒りではない。「嫉妬」である。
世間では、「ジャンヌ　ハンゾウ」「リョウコ　ハンゾウ」的な風潮があるのだが、フウマにはそういう話は全くない。
そこに生まれたフウマの怒りが「爆裂究極拳」を完成させたのだと思われる。
主にターゲットになりやすいのはハンゾウであろう。
その二・ジャンヌ「ファイヤーバード」
これはもう、結婚に対するジャンヌの執念から生まれたのは間違いない。
全キャラがターゲットになるでしょう。やっぱり。
その三・ハンゾウ「微塵隠れの術」
実は、この技は特定の相手から逃れるために開発された。…ジャンヌとリョウコからである。
女性の扱いが下手な上、女性に弱いハンゾウが、特に気を使って開発したらしい。
主にリョウコとジャンヌ戦で使われるであろう。
（愛知県　江戸マクラさんⒺ）
★バージョンアップのたびに、苦労は雪だるま式に…。



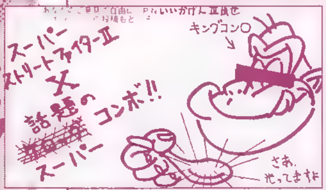
↑（愛知県　GU-Y君④）★果てしない脱力感が私を襲うのだが。

今月の理不尽さん

☆もー最近の子供には我慢できません（怒りゲージ満タン状態）。私は現在16歳の女子高生ゲーマー…のハズでした。
その日、私が餓狼SPの対戦台に座って、しばらくCPU戦をやっていたら、小学校高学年ぐらいの男の子2人組が乱入してきました。
そのゲーセンは、100円2クレジットなので、2回対戦して2回ともなんとか私が勝ちました。
途中、私が優勢に試合を進めると、何度もむこう側から台を殴る音が聞こえてきて、それはそれで「いつものことか…」と流してたんです。
そして、対戦が終わると誰も乱入してこなかったので、CPU戦に戻ってプレイして



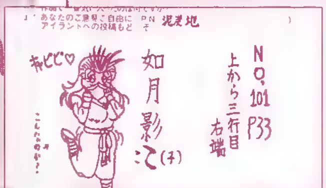
↑さらば青春の光。㉛



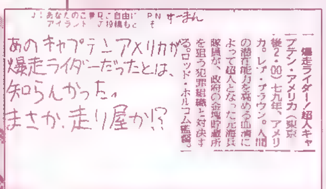
↑もうガマンできない。㉜



↑憑かれてるな…。㉝



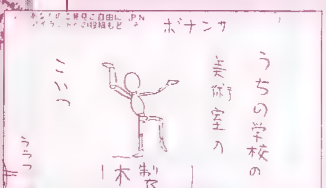
↑ぐあーっ忘れてくれい！㉞



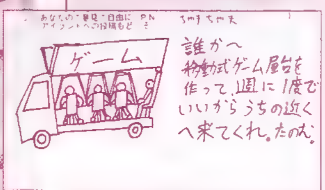
↑正義あふれる無法者め。㉟



↑地獄へ落ちますぜ。㊱



↑全国各地でこのような惨事が…。㊲



↑一度やってみたいなあ。㊳

若い力がムダにスパーク
つっこみ三昧

ゲームが上手になる薬はありますか？
（栃木県　金子剛規君Ⓟ）
↑ない！練習あるのみ。

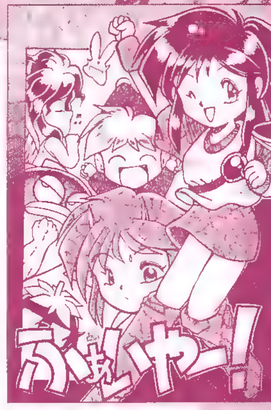
自動車の免許をとるときに、バーチャレーシングやリッジレーサーの癖が出て、四輪ドリフトをしてしまったらどうしようかと恐れている。
（愛知県　加藤久富君Ⓠ）
↑教習所でタイムトライアルはご法度だな。良い子はマネすんなよ。

Mr.ビッグを泣き顔にして、ドラムショットをさせると、ガキのケンカみたいで面白い。（龍虎乱舞もそうだけど…）
（岩手県　昇龍拳君Ⓡ）
↑うわーんバカバカーってカンジだし。

最近の格闘モノは「ターボ」だとか「JET」だとか威勢のいい名前がついているが、一体どこまでいくんだろうか。
「サムライスピリッツニトロ」とか「餓狼伝説スペシャルプルトニウムスパーク」とか(激危)…。
（神奈川県　全日本赤頭巾連合横浜支部長補佐　大留健一君Ⓢ）
↑長い…。

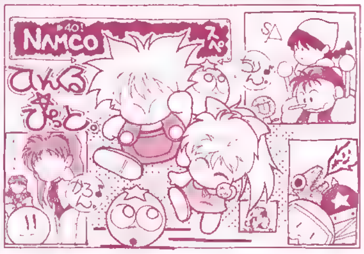


↑（埼玉県　騎崎ばるたんさん⑥）★吠ゆる雷光兄貴が月に映えてごっつええフィーリン。

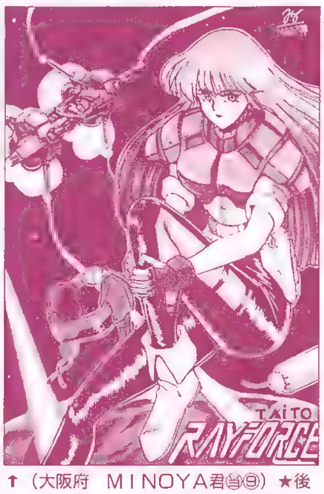


↑（大阪府　AKD君⑤）★ゲームもさることながら、キャラも依然愛されてるねえ。

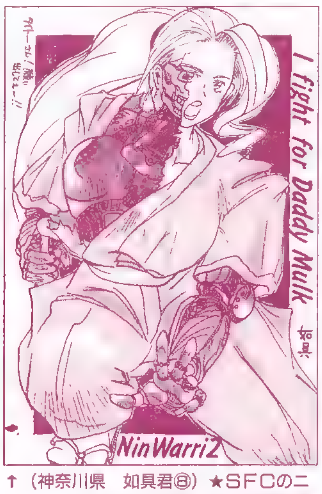
いると、さっき乱入してきた男の子一人が、私のほうに向かって来ました。
私はあんまり気にせず、そのままプレイしていたんですけど、イキナリ椅子を蹴るような音がしたので、「何？」と思って横をみると、その男の子が私のほうをニラみつけて、隣の台の椅子を蹴りつけていたのです。
「あ、ヤバいな…」私がそう思っていると、もう一度男の子は椅子を蹴りました。
そのとき、男の子が私に向かって言った言葉を、私はしっかりと聞きました。
「バカ野郎、フザけるな」
―女の子に向かって「野郎！」という言葉が当てハマるハマらないかは置いておいて（笑）。
私はその言葉を聞いて、怒るというより悲しくなりました（少しはプツンときましたけど…ここで何か起こすとコトなので、抑えました）。
『もし私が男だったら、こんなことを言われないだろう…女だから小学生にも甘くみられて、こんなマネされるんだろうなあ』ふと、そう思っちゃいました。
私は「ハメ技」は全く使っていないつもりですし、対戦も楽しく正々堂々とやっているつもりです（多分）。
友達にこのことを話すと、「小学生なんだから」で、片付けられてしまいました。
でも、私が対戦で勝ったからといって、「バカ野郎」と言われたことは絶対にゆずれません。女の子が対戦で勝つことが、そんなに納得できないことなのでしょうか？
せっかくこのごろ対戦が楽しくなり始めていたのに…結局その子は私の座っていた椅子も蹴って離れていきました。
ちょっと話がずれましたが、ゲーマーの皆さん、こういった小学生には本当に気を付けてくださいね。特に集団。
（福岡県　磁場拓海さんⒻ）
★まったく腹がたちますねえ。私だったらそんなガキはムチでビシビシと…したくなったと思いますよ。今さら家庭のしつけが…教育が…といっても始まらないし、わからんちんな子供はどこにでもいると思いつつ、でも他を思いやる心を、家庭で、学校で、職場で身につける努力を、みんなでしていかなければ、と思う一文でした。拓海さん、ありがとう。（TM）



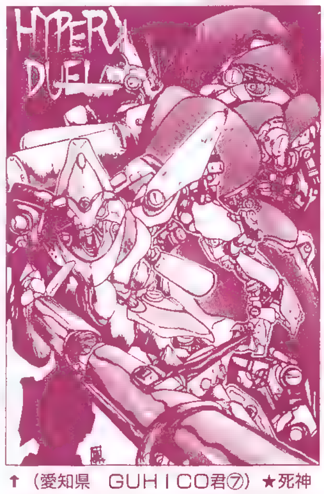
↑（東京都　三輪亮君⑬）★懐かしさ大爆発ゲームだけど、パターン作りが熱い！



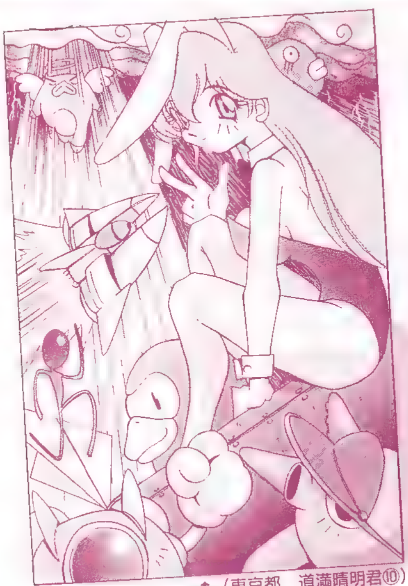
↑（大阪府　MINOYA君㉑⑨）★後悔はいらない。これが自分で選んだ道だから…。



↑（神奈川県　如具君⑧）★SFCのニンウォリ・アゲインは買いだ！異様に遊べるぞ。



↑（愛知県　GUHICO君⑦）★死神の指先が、銃口にダブる瞬間があるという。



↑（東京都　道満晴明君⑩）
★極上、ここに集えり！

参上!スーパー硬派ゲーマー

☆都内某所のとあるゲーセン内。2人組の男たちが、「龍虎2」の筐体の前で何やら話し込んでいた。
「うへへへ。やっぱりプレイするならユリちゃんじゃのう」
「全くじゃー。このプリティな声、仕草、勝っても負けてもおいしいポーズ、たまらんのう…」
と、そのとき、突然2人の座っていた椅子が何者かに蹴倒された。
「何するんじゃい！」

そこに立っていたのは、ハカマ姿に日本刀を持ち、カラスマスクにサングラスをかけるという、変態としか思えない男であった。
「な、何じゃあ、貴様は！」
「…俺の名はスーパー硬派ゲーマーX…貴様ら軟派ゲーマーに天誅をくだしに来た！」
「天誅だと!?」
「その通り。女性キャラといえば無条件にありがたがり、ゲームそっちのけで好きだ可愛いなどと…みろ！そんな輩のおかげで、むやみに尻や乳を放り出す女性キャラのなんと多くなったことか…」
「Xだかダイナマイトだか知らぬが、我らがどうしようと我らの勝手、貴様のような奴にとやかくいわれる筋合いはない！」
「第一、それなら女性キャラを登場させるメーカー側に話をつけにいくべきではないのか？」
「黙れえっ！需要があるから供給があるのだ！いくらメーカーを粛正しようとも、貴様らのようなうつけがいなくならん限りは何も変わらんのだ！」
瞬間、ス（略）Xの持つ粟田口国綱の刃がギラリと閃いた。
「ひぃいいいいっ！」
瞬時に斬り捨てられる2人。
「むうん…死ぬ前に一度、ギャルズ・アイランド3を見たかった…」
呆然とする客や店員の間を、Xは悠然と立ち去っていった。
時は流れ3月17日。東京・内神田ーその日、㋘屋店内は、酸っぱい熱気に包まれていた。早売りのギャル・アイ3を求める野郎共が大挙して押し寄せてきたのである。
「やっぱりキャミィちゃんじゃー！」
「何の、俺はナコルルのほうが好みじゃ」
と、そのとき、店内に悲鳴が響いた。一同、何事かと声の方向を向く。そこにはー
「俺の名はスーパー硬派ゲーマーX、貴様らに天誅をくだしに来た…」
店員の一人が近づいていく。
「ちょっとお客さん、困ります…ぐはっ！」
「…惰弱な精神に蝕まれよってこの痴れ者どもが！バッグンやるならアイスマン使え！」
店内は一気にパニックになった。
「あびいいい！」
「たぁーすけてパーマァーン」
数分後、店内は静寂に包まれた。カウンターの中の店員は、恐怖のあまり失禁し、ガクガクと震えている。
Xが、その店員をギロリとにらむ。
「ひ、ひぃーっ、どうかお助け…」
「1280円だったな…」
「え？…」
みると、Xは恥ずかしげにギャル・アイ3をレジに差し出している。
「ハ…ハイ！サービスカードはお持ちですか？」

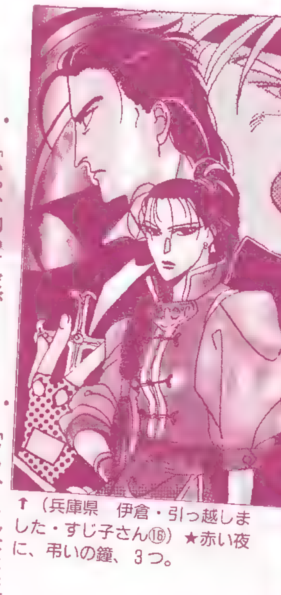
「いや、初めてだが…」
店員は助かった…と思いつつ釣り銭をXに渡した。しかしそのときー。
斬！
「な…何で…」
「硬派ゲーマーを名乗る俺が、ギャルアイを買ったと知れるとまずいので…な」
去っていくXの背に、店員は息も絶え絶えに声をかけた。
「毎度…ありが…とうございました…」

「フフ、こんなときでも客には親切に、か。気の毒なことをしたな…」
その後、Xの姿をみかけた者はない。ギャルアイ3に洗脳されてしまったのだろうか？いや、彼はきっと現れる。脱衣麻雀をするあなたの、そして女性キャラを好んで使用するあなたの後ろに、ホラ…。
（東京都　凩もんたろー君Ⓗ）
★危険な男だX…。

燃えよ青春!!



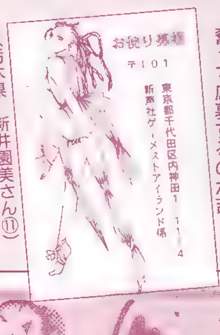
ワーヒー2 JETのライフゲージの下に表示されているメッセージを発展させて、対戦時に
「ドロー願う!!」
「いやザマス!!」
とか、できないものだろうか？
Dボタンとか使えば何とか!!
（無理か？）
（鹿児島県　ばーごん君Ⓖ）



↑（兵庫県　伊倉・引っ越しました・すじ子さん⑯）★赤い夜に、弔いの鐘、3つ。

企画募集コーナー!! 真空跳び膝パリジェンヌ

★皆々様の期待と不安をヨソに、堂々月2回と相成りましたゲーメストアイランドですが…なんと、この度水面下を進行していたアイランド拡張計画が実を結び、アイランド象ページ…増ページが決定しました。ヴラボーッ！
それも大増10ページだ！ビバッチー！…といきたいところだが、本当は1ページポッキリ（だけどカラーページだー）。
ううっ、拡張1ページといっても、無理しましたんでこれで勘弁してつかあさい。
新天地を得たゲーメストアイランドですが、ここで皆様に新企画を募集します。
月2回というタイムリーさに加えて、スペースを増したこのアイランドで「こんなことやってみたら？」といった読者様の企画を大々的に募集だ！
適当にハガキなんぞにご要望したためて、アイランドあてまで送っていただければOK。
企画採用者にはコーナー命名権と、田渕健康秘蔵ビデオをプレゼントだ！（↑期待しないほうがいいよ）
奮って応募するのが吉。



↑（栃木県　新井園美さん⑪）
★と、いうワケで、皆様ズガベキ投稿しましょう。

こちらこだわり派



助けて！難易度の神様！

☆ゲーメスト4月号の石井ぜんじさんの「難しさを考える」を読んで、その通りだと思いましたよ。

最近のゲームでは「ファイターズヒストリーダイナマイト」「雷電II」「D&D」なんかは前半面の難度をもう少し下げるべきだと思ったのです。

僕のよく行くゲーセンでは「雷電II」「D&D」は出初めはたくさんの人がプレイしていましたが、雷電IIは「ピアノ打ち」ができないと話にならぬ難しさのため、一般ピーポーは必ず1面ボスで死に、2面中盤で全滅です。コンティニューしたって2面ボスで全滅。

「ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ」は、1面の洞窟で、ガイコツに刺され体力が半減した所にオーガのこん棒でボコボコにされてTHE・END。

運よくオーガを倒せたとしても、マンティコアは倒せません。このように、一般の人々の死にパターンはいつも同じです。笑ってしまうほど。

前半ぐらい気持ちよくプレイしたいものだが、最近のゲームは1面から全力でプレイヤーを殺しにくるので辛すぎます。

ゲームセンターの経営者は、高インカムのロングヒットゲームを期待するでしょうけど、最近のゲームは入れ替わりサイクルがとても早いのではないでしょうか。

うちの近くのゲーセンでも「ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ」をやるのは僕を含め数名。いつもプレイする人の顔は決まっています。

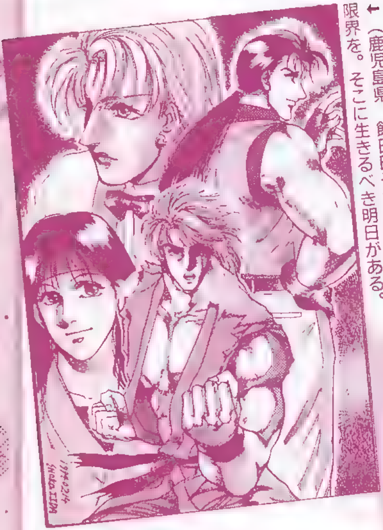
いつ、このゲーセンから消えてしまうかって、もうハラハラしてます。まだ1コインでクリアできてないのに…。

ゲーメストの誌上でも、もっともっと「1面が難しいぞ、易しくしろ！」って言ってくださいよ。メーカーの人も絶対見てるんだから。

（神奈川県　藤沢より大船君Ⓚ）

★「もしかして俺にもクリアできるのでは!?」といった、淡い期待を抱かせる難易度、それが多くのプレイヤーを引き付ける要因となるのでは？

私なぞ雷電IIは3面で袂(たもと)を分かってしまったしトホホーイ。



←（鹿児島県　飯田昭子さん当⑫）★砕け、限界を。そこに生きるべき明日がある。

「X」の正体とは？

☆格闘技を扱ったゲームがヒットするのは、何もゲーム性にあるだけではなく、それは人間である以前に動物的本能から来る「破壊行為の欲求」に最も近い存在だからだと思う。

つまり「格闘技」というわべの理由はどうでもよく、自分よりも劣るものをワナにはめ、力でそれを制したいという心理を刺激しているはずだ。

だからこそ、格闘ゲームはそのゲーム性も手伝って、ブームはいまだに衰えることを知らない。

さて、格闘ゲームブームが起こった推測はいいとして、本題に入ろうと思う。

それは、発売当初には思いつきもしなかった「ストII焼き直し現象」についてである。

もはやこれは、ゲームの枠を超えたマーケット最優先を謀るメーカーの異常戦略といっていいと思う。

ほとんどのゲーマーがこれについて、何らかの疑問符を打ち付けているはずだ。

ストII、ダッシュ、ターボ、スーパー、そして「X」の登場。

一体どれが本当の「ストリートファイターII」なのだ？　そんなに姿を変えるということは、発売した本社に気に入らない理由があるからなのだろう…か？　本当にそうなのだろうか？　いや、違う。

「ストII」という存在がダッシュに変化したことでさらに人気を得たことに味をしめ、「出せば必ず売れる」といったような確証が、次々に続編を発売させ、ついに5代目が登場したと思うのだ。

本当の調整や練り上げられた企画が存在したのならば、その変化はストII→スーパーが正しいはずだ。

そのスーパーまでの2作といえば、四天王が使える、技数が増えたといったような「うどんの薬味」程度の変化で、世間のゲーマーは満足させられていたのだ。そしてそれに世間のゲーマーたちは踊らされていた…。

この一連の「ストII」シリーズを蹴散らすような強力な存在が出現し、「III」の名が冠せられるゲームが現れるまでは、本当は皆、手をつけてはいけなかったのではないだろうか。

たとえそれが格闘ゲームのパイオニア的存在であったとしても、いつかは王者の座を追われるのが宿命であるということを教えなくてはならないものだと思う。

それは今までプレイして来たゲーマーの責任だと感じるし、こんな辛口の意見を載せるのは「アーケード専門誌」のパイオニアであるゲーメストの義務であると信じている。

（埼玉県　真愚君Ⓛ）

★より良いものを作り出し、さらに上を目指そうという志は確かに大切だ。確実で安心な手応えも悪くないですが、冒険なくして新しい境地は開けないのもまた真理。

…ここはひとつ、カプコンさんの底力に期待したいものです。好きだからこそ、ね。



→（埼玉県　加山岩男君⑭）★一拳必殺。それが、奴のすべて。



←（福島県　森田真琴さん当⑮）★重い静寂、果てぬ闇、猟兵たちの夜明けは遠い。

発表!! 月間アイランド大賞

では、3月号の大賞作品の発表です。イラスト部門は①の長崎県・超南さん、文章部門はⒶの千葉県・CHK君。

おめでとうっス。今後も気合入れて投稿していただけるとうれしーです。

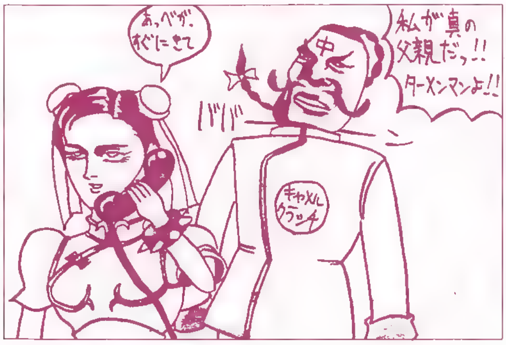
で、大賞賞品ですが、コレはヨソでは手に入らないレアな物品を用意したいと思っとりますので、皆様期待しつつ投稿してくださいね。

超芸魂

「タイトルイラスト募集中」

兄貴伝説
～宿命の闘い～

☆暴力と犯罪が渦巻く危険な街、サウスタウン。
一人の男の野望によって狂ってしまったこの地に、2人の男が帰って来た。
「10年前の恨み、今こそはらしてやるぜ、なあ、兄貴！」
「ああ。ギースには必ず一発デカいのをブチ込んでやるぜ！」
10年前、突然現れた「ボ帝ギース」と名乗る史上最強のボディビルダーによって街は占拠された。
豊富に精製されていたプロテインはボ帝の配下の者に占有されて以来、ボ帝に従う者は己の肉体をよりビルドアップさせ、抗う者は次第に街から姿を消していった。
しかし、彼らはこの街に帰って来た。ボ帝の手から逃れた後、自らを逞しく鍛え上げ、復讐に燃える筋肉の塊と化していた。
兄の名はアドン・ボガード。弟の名はサムソン・ボガード。
2人は自分たちをこの道に導き、優しく、ときには厳しく、しかしいつも愛を持って2人を包んでくれた大いなる兄貴、バラン・ボガードの仇討ちをもくろんでいた。
辛く苦しいトレーニングを乗り越え、見事に鍛え抜かれた躍動する肉体。浮き出た血管の一本一本にも力強さが感じ取れる。
今まさに機は熟したかに思われた…。
そのとき、背後から何者かが2人に向かって叫んだ。
「おいおいお前ら、仇討ちなんて穏やかじゃねーぜ」
「誰だ？」
そう叫んで兄弟が振り返ると、そこにはトランクス一丁の男が、ボディビルダー特有のポーズを取っていた。
公衆の面前に晒された裸体は、2人に負けるとも劣らないほど見事にビルドアップされている。
熱く脈打つ大胸筋、むしゃぶりつきたくなるほどせり上がった上腕二頭筋、その魅惑の肉体は見る者をガッシリ掴んで離さない。
「う…うぉぅ」
アドンが思わず吐息を漏らす。
「俺はジョー・イダテンってんだ。どうだいお前ら、仇討ちごっこなんかやめちまって、俺と一緒にキング・オブ・ブラザーズに出てみる気はないか？」
「キング・オブ・ブラザーズだと？」
キング・オブ・ブラザーズ…それは年に一度開かれる、マッチョたちの饗宴。
世界各地から我こそはと集まってくる、いずれ劣らぬブラザーどもの中から、最も強く華麗で勇ましい「心技体」（主に体）に優れた、文字どおり男の中の男、いやさ、アニキの中のアニキを選び出す大会である。
この大会に優勝すれば、前回チャンピオンとのエキシビション・マッチが開かれるのだ。
その前回はおろか、過去10年間チャンピオンの座に君臨し続けている男こそがボ帝ギースなのである。
「やろうぜ兄貴！自分の腕試しができてボ帝にも近づける、こんなチャンスを放っとくことはないぜ！」
「OK！サムソン！そのかわりジョー、今日からお前のことを兄貴って呼ばせてもらおうぜ！」
「よーし、これで話は決まったぜ！」
3人はガッチリと肩を組み合い、男泣きで喜びを表現した。
いつまでも抱擁しあう彼らを待ち受ける宿命は、後に伝説となって語られる。
そう、今ここに、伝説を創る男たちが集結したのである。
（愛知県　T—α君見てるか？ナイスブラザー君㊫Ⓜ）
★「このストーリーは半年以上前から頭の中にあったものですが、文章化するなどという恐ろしいことがなかなかできませんでした」
（→筆者談）
…一体これからど—なってしまうのだろうゲーメスト…。



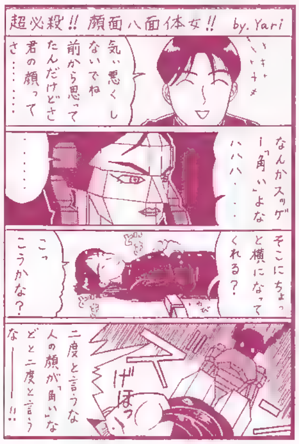
→（東京都　源次郎君⑰）



→（福岡県　磁臣ヤベーネタ君㊫⑳）★やな未来設計だな。



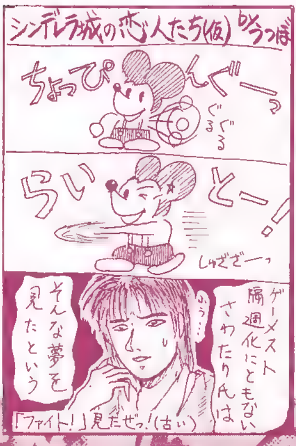
→（神奈川県　山口順君㊫⑱）★困った親父だ。



→（千葉県　やりのほさき君⑲）★彫りが深い顔とも言…うわーっー



→（石川県　企企筒君㉑）★くっ…小鉄め…憎い奴（いろんな意味で）。



→（神奈川県　うつぼ君㉒）★つーわけで、猿渡さんも編集地獄真っ只中。フフフフフ…。

求道者たちの虎ノ穴
お手軽クリティカル

☆DECOメガショック！

いきなり失礼しました。いやぁ熱いっスよ、フライングパワーディスク！

格ゲーにハマっている場合ではないですよ、本当に。このゲームをやったことがない人がいたら即やるべし。

ルールは簡単、フリスビーでテニス＋エアホッケーをやるようなもん（アバウトだ）。

格ゲー同様2セット先取サドンデスありだから、脱格ゲーマーも入りやすい。

「このゲームの魅力」

1.「操作が簡単」

ボタン2つで初心者Come・On。

2.「必殺シュートが格好いい」

誰にでも簡単に出せ、打ち分けも可。必殺シュート返しが熱い。ドイツ人のは必見。

3.「ボーナスステージが楽しい」

4.「女の子の負け顔がいい」

フリスビーといえばこれ。ガルフォード使い感動。破壊的でないのがいい。

個人的趣味だが、あの顔の隠し方は「いかにも」でいい。

格ゲーの色気を前面に出したやられポーズより断然いい。

とにかく、対戦をやってみてください。ハメも待ちもない試合がどんなに素晴らしいか。PS．乱入台熱く望む。

全国の同志よ…。

（秋田県　イカ雀摑み所君Ⓝ）

★楽しい、楽しいっスよこのゲームは。特に対戦が趣深く、プレイ中は我を忘れてついでに締め切りまでも忘れちまうぐらいの危険な痛快さだ！

☆久々に懐かしい薫りのゲームに出会いました。それが、ナムコのティンクルピットです。

コミカルなキャラクターの固定画面アクション、最近めっきり減った組み合わせですが、8年ほど前はこれがゲームの主流でした。

特に気に入っていたのはナムコ一連のコミカルアクションゲームたち…リブルラブル、トイポップ、ロンパーズETC。

そして、その正統な血筋を受け継いで生まれたと言えるのがティンクルピットです。

画面は一見コミカルですが、なかなかパターンを作っていくのが難しく、久々にやり甲斐のあるゲームだと感じました。

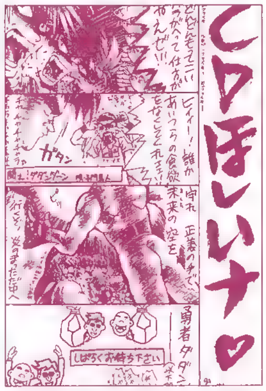
後半にいけばいくほど、敵の動きがいやらしく、ハンパじゃない難易度になっていくのが辛いけど、だからこそクリアパターンが完成したときの感動はひとしおです。

アドリブで適当にやってても そこそこ遊べるので、まだやったことのない人は、明日にでもゲーセンにいって、ティンクルピットをプレイすることをお薦めします。

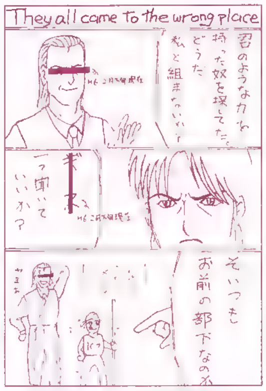
絶対ハマりますから！

（京都府　畑山こずえさん◎）

★往年のなつかしーナムコキャラも中出演で、ナムコファンにとってはこたえられんゲームじゃろうて。やるしか。



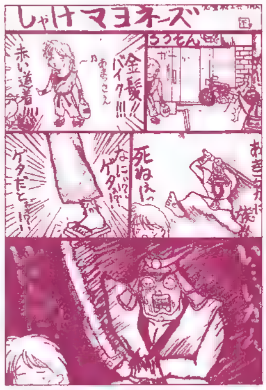
↑（埼玉県　騎崎ぱるたんさん㉔）★また１人、アイランドに異才誕生の予感が…。



↑（北海道　イタリア娘君㉓）★ビリーがやけにホホエマしいのですが。

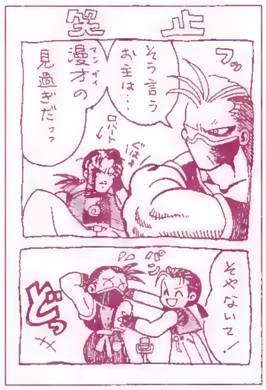


↑（山形県　あるせっと君㉖）★違和感ないし。



↑（沖縄県　不留法師君㉙）★あんたらみんないい人やーっ（涙）。


↑（山形県　ひのぴょん君㉘）★自分を見失ってはいかーん（すでに見失ってる担当より）。



↑（山形県　笑面龍君(当)㉗）★ドつき漫才にしては命懸けなんスけど。

今月の職人芸


↑（東京都　悪の店員(よ)しだーさん㉚）★実はコレ、切手の余白に書いてあるのだー！ご苦労様っス。

今月の問題写真


→（群馬県　結城洸君㉙）★なぜだか知らんが…異様にソウル魅かれる店だ。

新・土下座の園

アイランド4月号、つっこみ三昧のコーナーのイラスト部分の名前が切れてました。申し訳ないっス。

左上から順に胡桃ノ樹左京さん、ロケットゆうぞう君、ねおじおだよお君、杉本もギース君、なんじゃこら君、G-FORCE君、るえるん流羅さん、竹馬史進君、フォーラムの山師君でした。ごめんよー。

なお、例の小鉄事件ですが、当の本人が冷え腹のため、次号に延期となりました。お楽しみに…しないでほしーっス（涙）。


→とっても反省しているらしい担当（猿）。





ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③

買います

●ギャルアイ1およびゼクセクスのテレカ、ポスターを適価で。美品希望、希望価格明記でお願いします。③（〒573-01 大阪府枚方市長尾台3-5-1 豊田祐司）

●PCエンジンSCDソフトスーパーリアル麻雀PⅣカスタムの初回出荷分のものを、6千〜8千円で買います。①（〒584 大阪府富田林市寺池台1-2-205-202 栗山昌明）

●UFOキャッチャーのスーパーマリオワールドキャラを適価で。特にクリボン、グースカ、テレサなど。③（〒564 大阪府吹田市日の出町9-45-202 原利一）

●あなたのいらなくなったSCD-ROM²のソフトを買います。価格はソフトにもよりますが、なるべくそちらの希望価格で買います（AVG大歓迎）。ゲーム内容を詳しく書いてください。③（〒319-11 茨城県那珂郡東海村白方1718-3 中嶋貴幸）

●PCエンジンDUO（Rも可）を2万円以下で。風雲カブキ伝をつけてくれる方は2万5千円で買います。希望価格明記のW葉書で。②（〒513 三重県鈴鹿市住吉町7265-16マンション光洋310 塩田武志）

●NEO・GEOソフトのニンジャコンバット、ゴーストパイロット、メモリーカードを適価で、W葉書で。③（〒565 大阪府豊中市新千里東町2-4D4-504 馬場大輔）

売ります

●ゲーメストのNo.1〜38およびHi-Tech No.1、2を適価で。希望価格明記の上W葉書で。②（〒554 大阪市此花区伝法1-1-2-603 小野寺輝記）

●ナムコのテレカ（ドラスピ、イシター、ワンダーモモ）を希望価格で、またギャルアイ1、2との交換もOK。③（〒261 千葉市美浜区高浜1-7-4-103 相原伸之）

●サムスピのイメージアルバムを売ります（多少キズあり）。またサムスピの同人誌を買います。まずはご連絡を。③（〒500 岐阜市塩町1-6-2 丹羽智恵美）

●NEO・GEO本体+コントローラー+餓狼SP+201スーパーベースボールを売ります（すべて箱付き）。バラ売り可。W葉書で。③（〒210 神奈川県川崎市川崎区小田1-19-15 勝田秀博）

●ストII究極奥義編、ストII、ストIIターボ国技館、餓狼2最強バトルのビデオを売ります。希望価格明記の上W葉書で。送料そちら。②（〒959-12 新潟県燕市大字杣木879 大泉伸幸）

●メガドラ2本体（付属品すべてあり）+ソニック2+ぷよぷよ+アラジン+専用ステレオケーブルを1万7000円以上で売ります。すべて新品同様、W葉書で。③（〒238-02 神奈川県三浦市諸磯1361-1 中村兵吾）

●SFCソフトの餓狼伝説2と専用コマンダーをセットで適価で。またPCエンジンDUOとSCDソフトコットンそのほかをつけて2万8千円以上で。それぞれ希望価格明記の上W葉書で。③（〒036 青森県弘前市銅屋町72-1 三浦智弘）

交換・その他

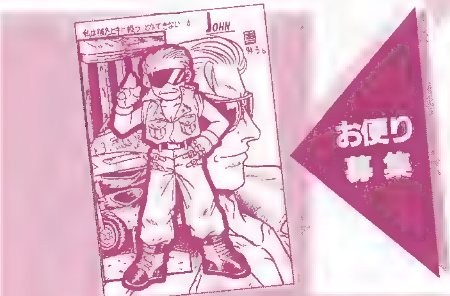
●私のCDプレイヤー「ソニーD66」+ヘッドフォンステレオ「ソニーRX77」+スピーカー「ソニーSRS58」をあなたのMDポータブルレコーダー（メーカー問わず）と交換してください。また、あなたの希望価格で売ります。まずはW葉書で。③（〒792 愛媛県新居浜市新須賀町4-5-25 佐藤哲史）

●X68で簡単なゲームを作ろうと思います。興味のある方は一緒にやりませんか？できれば近所の方希望。③（〒222 神奈川県横浜市港北区篠原町1531-5 後藤洋平）

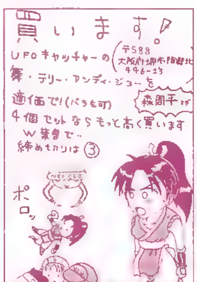
●格闘、アクション、シューティングなど一緒に遊んでくれる人募集します、男女問わず。③（〒275 千葉県習志野市花咲1-18-17 藤元誠）

●龍虎の拳や餓狼伝説の好きな方、私と文通しましょう。男女は問いません。②（〒822-12 福岡県田川郡方城町伊方2457-2 塩崎忠幸）





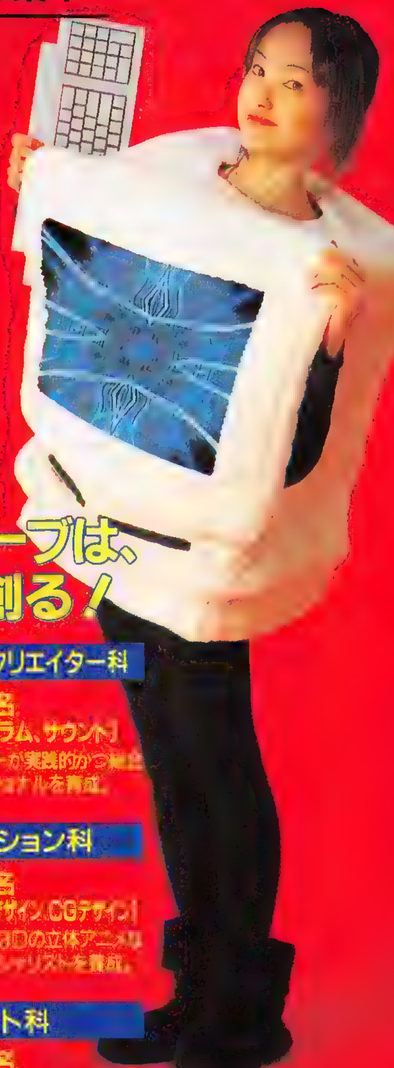
ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 新声社ゲーメストアイランド係



'95年度生募集中

「とんでも発想」学院だ。

当たり前じゃ、ツマラナイ。面白くなければ、学校ではない。
この春開校のアミューズメントメディア総合学院は、そんな発想の新・スクール。
とにかく徹底的にエンターテイメント主義。
制作現場直結のネットワークで、〝とんでも発想〟のアミューズメント・クリエイターを養成します。
さあ、現場で学んで、ニューメディアのプロへ。こんな学校、いままでなかった。





千葉麗子
「Non Stop! One Way Love」
デビューシングル Now On Sale
<PONY CANYON>

学院説明会開催
7月23日東京
7月28日仙台
7月28日広島
7月29日福島
7月29日福岡
詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

次代のムーブは、君たちが創る！

コンピュータゲーム・クリエイター科
（2年制） 定員:100名
【デザイン、シナリオ、プログラム、サウンド】
現役の一流ゲームクリエイターが実践的かつ総合的に指導。次代のプロフェッショナルを育成。

CG・アニメーション科
（2年制） 定員:100名
【コンピュータアニメ、キャラクターデザイン、CGデザイン】
最新のテクノロジーを指導し、3Dの立体アニメなどを実習。新映像時代のスペシャリストを育成。

声優タレント科
（2年制） 定員:100名
現役トップクラスの声優を講師に迎え、基礎から実践的なテクニックまで総合的に指導。デビューオーディションまでバックアップします。

マルチメディア時代の夢工房。



東京・恵比寿本校舎
JR山手線恵比寿駅・地下鉄日比谷線恵比寿駅より徒歩約5分 東急東横線代官山駅より徒歩約3分

フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

アミューズメントメディア総合学院

学院案内無料進呈
●申込方法：官製ハガキに 1.住所 2.氏名 3.年齢 4.学校 5.学年 6.電話番号 7.志望学科を明記の上、下記の宛先までお申し込み下さい。
●あ て 先：〒150東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト A-④係

特別奨学生制度、産経新聞奨学生制度有り、 入学についてのご相談はお電話で。 **03-5721-4151**（担当：大槻）

第4期 最終締切迫る!!
新人声優
募集オーディション
【開催地】東京地区／大阪地区／名古屋地区
締切日平成6年5月31日
（当日消印有効）
【オーディション 7月開催予定】

新時代のアニメ界で活躍する声優・アニメ歌手を広く募集します。

【特色】■合格者は、製作会社を母体として設立された原宿声優プロデュース・オフィスに登録されプロへの道が開けます。■研修生には、現役講師陣による少人制授業で、基礎から適切指導しますから、初心者でもOKです。■通勤・通学に支障ありません。【応募条件】13歳～28歳の健康な男女。学歴・経験不問。【応募方法】履歴書1通（市販のもの）顔写真1枚（顔のはっきりわかる）、80円切手を10枚同封のうえ下記あて先まで郵送してください。経験者は、その旨必ず履歴書にお書きください。応募書類はお返ししません。

アミューズメントメディア総合学院提携
HSP 原宿声優プロデュース・オフィス
ゲーメスト A-④係
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 TEL.03-5721-9409



あなたをエンディングへと導く対CPU攻略

ファイターズヒストリーダイナマイト

まずはミゾグチ&カルノフでクリアを目指そう！

無駄な手数は御法度

対CPU戦でまず唖然とさせられるのは、こちらの行動に対する反応の速さだ。

まるで先読みでもしたかのように飛び道具を越えて反撃してきたり、小の攻撃に大の攻撃を合わせる、なんてことも（多くはないが）平気でやってのけたりする。

加えてCPUは、連続で攻撃をヒットさせてくることが（終盤に至れば至るほど）多いので、正確な対処法を知らなければ鎧袖一触、あっさりとやられてしまう。

そこで、まずは基本戦法を把握し、各キャラへの対処法へと進むことにしよう。



あー、そんな適当に技なんて出しちゃったりすると…、



さっくり反応されてこのザマ。



対CPU攻略 カルノフ

基本は火災で燃やす。困ったら腹でツブす。そして気絶をしたら…連続技から一気に勝負をかけるのだ！

担当：TKO

火炎パターンに持ち込め！カルノフ

カルノフにはファイヤーボールを使用した、一部キャラを除いて有効な戦法があるので、それをご紹介しよう。

まずは転倒している相手に、離れた間合いで起きあがりに重なるように狙ってファイヤーボールを出す。直撃してくれればもっけの幸い、その起きあがりに再びファイヤーボールを重ねればいい。

そして、たとえガードされたとしても…なんら気にすることなく、同じテンポでファイヤーボールを撃ってしまえばOK。ただ単にこれだけなのだが、なぜか2発目のファイヤーボールが相手にヒットしてしまうのだ。

相手は燃えて転倒するため、その起きあがりに再びファイヤーボールを重ねるように撃ち続けることで、一種のエンドレス状態に持ち込むことができる。ただし「起きあがりに重なるようにファイヤーボールを撃つ」という原則を外してしまった場合、避けられてしまうことがあるので注意してほしい。この戦法が有効なキャラはサムチャイ、リー、ミゾグチ、ザジィ、レイ、フェイリン、ジャン、カルノフ。

その他のキャラに対しては、ガードしてからの2発目をジャンプで避けられたりするため「起きあがりに重ねて当たればラッキー」程度に考えておこう。



相手が倒れているところへファイヤーボールを重ねる。



そして、ガードさせた直後にもう1発。すると…、



なぜかこの1発が相手に直撃してしまうのでありました。

体力は奪える時に可能な限り奪え！

対CPUでは、1ミスが元で気絶してしまい、そこから一気に連続技を叩きこまれて負けてしまったりすることがある。これで悔しい思いをしている人も少なからずいると思うが、これを逆にとらえれば、同じことがこちら側にも言える、ということではないだろうか？

そこで、CPUを気絶させた場合、確実に大ダメージを与え、勝利をより確実なものにしたい…ということで、ここではカルノフの連続技の代表的なものを紹介しよう。

最も簡単、かつダメージも大きい連続技として「ジャンプ大キック→立ち大キック→スーパー百キック」がある。

大型のキャラに対しては立ち大キックの前に小パンチが入るが、その際はジャンプ大キックをある程度引きつけて出す必要がある。火炎パターンを重視する場合は、スーパー百キックをファイヤーブレスに代えるといいだろう。

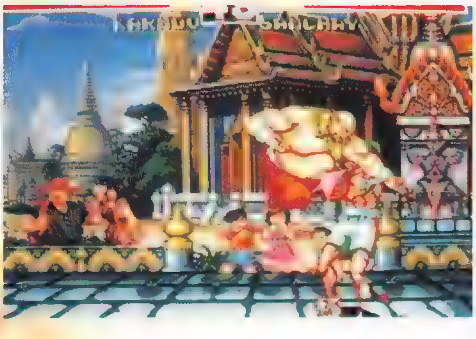
また、大型のキャラに対しては「バルーンアタック→落下中に小パンチ×3→立ち小パンチ→立ち大キック→スーパー百キック」が有効。

バルーンアタックを高い位置から出し、落下しつつヒットさせた直後に小パンチを連打。ジャンプ小パンチを2発にすれば、ほぼ全キャラに対して適用できる。

まずは、これら2つを踏まえた上で、キャラ別に対処法をみてみよう。



バルーンアタックがヒットしたら…、



すかさず小パンチを連打。背の高いキャラほど入りやすい。

キャラ別対処法・対レイ

序盤はガードを固めつつ、



まずは、跳んできたところを撃墜。そして…、


着地際にファイヤーボールを重ねる。ヒットすることを祈ろう。

跳んできたらしゃがみ大パンチで撃墜&着地際にファイヤーボールを重ねる。直撃すれば火炎パターンに持ち込めるし、跳び越されてもしゃがみ大パンチが間に合うことが多い。これは、火炎パターンに持ち込む布石の一つとして覚えておいてほしい。

体力及び残り時間が少なくなったあたりから、いきなり歩いてきての投げや、ダイナマイトタックルの連発(またはすかし投げ)がくる。そこで、肉薄された場合やダイナマイトタックルをガードした場合はスライディング(ファイヤーボールでキャンセルをかけておくとよい)の先を当てるようにしよう。ホイールキックは、自分の真上にきたところをしゃがみ大パンチで返せる。

また、勝率は高くはないが、勝負を急ぐ場合はバルーンアタックからの連続技を狙ってみるのもいい。

対フェイリン

大足払いからキャンセル蟷螂拳パターンが多いので、キャンセルをかけてきたら即座に跳び越してジャンプ大パンチを当てにいこう。

跳び込んできたら、しゃがみ大パンチで撃墜&ファイヤーの基本パターンで対処。

体力及び時間が少なくなってからの跳び込みは空中蟷螂拳の場合が多く、撃墜すべく出した技に当たってしまう。

そこで、跳び込んできた際はガードを固めつつ空中蟷螂拳を待ち、その着地際をスーパー百キックで狙おう。

しゃがみ大パンチキャンセル白鶴双飛拳の落ちる瞬間にも、百キックは狙えるぞ。


タイミングが遅いと、ガードされて投げられてしまうぞ。

対サムチャイ

ガードを固めつつ跳び込んでくるのを待ち、跳んできたらしゃがみ大パンチで撃墜&着地際に重ねファイヤーの火炎パターンに持ち込むのが、一番無難な対処法だ。

また、序盤ではジャンプ攻撃がヒットしやすいので、短気な人はそこから連続技で一気に勝負に出るのもいい。



サムチャイのジャンプ攻撃は強い。的確な間合いで返そう。

対ジャン

よく跳び込んできてくれるので、撃墜&重ねファイヤーの黄金パターンが使える。

スライディングには、ガード直後にこちらもスライディングで反撃しよう。

終盤の2回連続スライディングは直後にフリックフラッグがくるので、反撃しようとすると喰らってしまうので注意しよう。戻り際をスーパー百キックで狙えるが、タイミングはかなりシビアだ。


足が弱点なので、スライディングへの反撃は確実に当てたい。

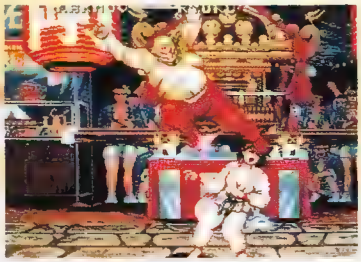
対ザジィ

立ち小キック×2→立ち大キックという攻撃パターンを待ち、最初の2発をガードした後、立ち大キックの出かかりをスライディングで狙う。


ジャンプ大キックでいく場合は、こんな感じで狙おう。

対リョウコ

残り時間が少なくなってくると、ダッキングから必殺技による削りを多用してくるが、連続ダッキング→ヘルファイヤーのガード直後に攻撃が入る(ほんの僅かな)スキが生じるので、そこから連続技を狙おう。中盤以降での確率はさほど良くないが、少し離れた間合いから頭を狙うような感じでのジャンプ大キックがヒットしやすい。ミスをして勝ち目が薄くなった場合などは、ダメモトで狙ってみよう。弱点のハチマキを吹っ飛ばせれば、一気に逆転が可能だぞ。


ここから大キック→百キックで一気に気絶へ持っていける。

スタート時より1歩間合いを詰めて、斜めジャンプ大キックからの連続技で一気に気絶を狙おう。

空中投げをくらったり、しゃがみ大パンチと相打ちになったりすることもあるが、そんな時は慌てずに素早くバックダッシュなどで間合いを離し、再びジャンプ大キックによる連続攻撃を狙い、一気に勝負を決めよう。

対リー

攻撃をガードしつつ、リーがバックダッシュをするのを待つ。リーがバックダッシュをした瞬間にファイヤーボールを撃てば、絶招歩法を出してきたリーに攻撃がヒットするので、そこからは火炎パターンが成立する。


バックダッシュからの絶招歩法に火炎を合わせる。

対マーストリウス

「もし返されたら不運だと思っていい」というくらいジャンプ攻撃がヒットする。

マレに何度か相打ちにされたとしても、気にせず連続技の練習台にしよう。

対クラウン

よく跳び込んでくるので、撃墜&着地重ねファイヤーの



ほとんどサンドバッグ状態。なぜこいつだけって感じ。

黄金パターンが使える。クラウンの体力が残り少なくなってきた場合は、重ねファイヤーを打った直後にヘッドスタンプで返されることが多いので、重ねファイヤーは避けたほうがいい。小足払い→大足払いキャンセルピック・ア・カードというパターンには、即座に跳び込んでジャンプ大パンチが狙える。ただし、重ねファイヤーの時と同様、残り体力が少なくなった場合では返されることが多いので、ここはピック・ア・カードをガードしておこう。すると、直後にピントロップまたはヘッドスタンプにくることが多いので、ガードしてから着地際にスーパー百キックを叩き込んでやろう。



ガードしてしまえば、スーパー百キックの直撃は確定。

対マットロック

基本的には撃墜&重ねファイヤー狙いだが、ただじっと待っていると「歩いてきて投げ」られてしまうことがあるため、肉薄されたらしゃがみ小パンチで牽制する必要がある。

小足払い→大足払いキャンセルスピニングウェーブによる一連の攻撃は、スピニングウェーブを出した瞬間に跳び込んでも返されてしまうことが多いため、反撃はしないほうが無難だ。

終盤になると、前述のスピニングウェーブにオーバーヘッドキックが混在するが、これは大足払いで判断できる。深めに大足払いをガードしている場合はオーバーヘッドキックがくるので、即座にしゃがみ大パンチで返せるようにしておこう。マットロックもサムチャイなどと同様、序盤ならジャンプ攻撃からの連続技が狙えるぞ。



この位置でのガードから、次にはオーバーヘッドがくる。

対ミゾグチ

中盤以降調子に乗らせると本当に恐ろしいので、撃墜&着地重ねファイヤーから、確実に火炎パターンに持ちこみたいところだ。ただし普通のパターンと違うのは、ファイヤーボールをガードさせた直後に一発タイガーバズーカと打ち消し合ってからパターンにハマる点だ。その直後に歩いてくるミゾグチにファイヤーボールがヒットするので、打ち消されたからといって慌てないようにしよう。



打ち消されてるけど、構わずファイヤーボールを撃とう。

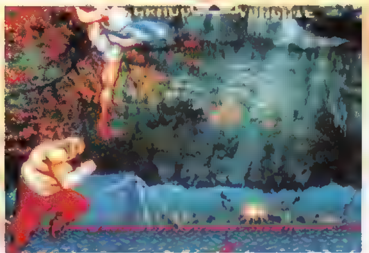
対ヨンミー

撃墜&重ねファイヤーが基本だが、ヨンミーの場合はパターンに持ち込むためではなく、こちらに跳ばせて再度撃墜するのが目的だ。

また、小足払い→大足払いをガードしたら、即座に大のファイヤーボールを撃とう。

こちらに跳び込んできたとしてもしゃがみ大パンチが間に合うし、逃げられた場合でもファイヤーボールがヒットすることが多い。

終盤になると、大足払いなどからネリチャギを連発してくるが、これは上昇しきった所をしゃがみ大パンチで落とそう。タイミングを誤ると弱点の首輪にネリチャギが当たってしまうので、それが嫌なら着地際をスライディングで狙ってもいい。

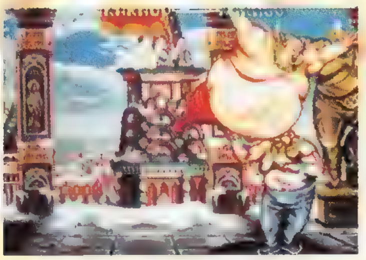


昇り切ったところをしゃがみ大パンチで確実に落とそう。

対カルノフ

何も考えずに、バルーンアタックからの連続技を狙うだけで十分倒せる。

撃墜&重ねパターンも有効だが、やたらと火炎で削りにこられてしまうため、前者で一気に倒すほうが気分的にもいいだろう。



これだけでもOK。

対CPU攻略 ミゾグチ



強いCPUもパターンにきっちりハマるぞ！

全キャラの弱点を取るパターンを一気に紹介するよーん。

担当：松っちゃん　協力：罰符先生

CPU戦の基本パターンはこれだ！



立ち弱パンチ連打で大足払いを予約。



チェストが入る。

前回は、技の紹介だけだったが、今回はグレードアップして一気に全面クリアの攻略をしてみよう。

まず、CPUの持っている特殊なアルゴリズムを説明するぞ。

①立ち弱パンチを連打すると、前にきて足払いをする

開始直後、バックステップをして相手との距離をとる。そして、立ち弱パンチを連打して足払いを誘う。足払いを空振りしている相手に、チェスト（空中連続蹴り）がバリバリ入るのだ。チェストが弱点にヒットするキャラはこれだけで楽々パーフェクト勝ちができるぞ。

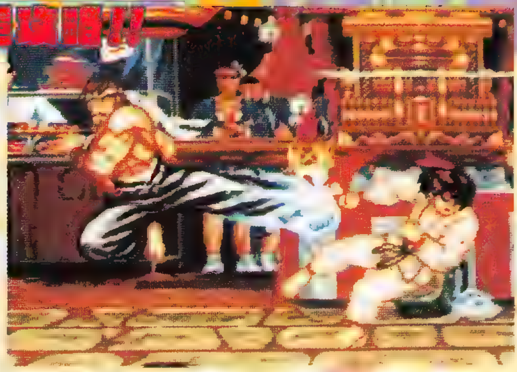
②チェストをガードさせると次のチェストが必ず入る

チェストも遠い間合い（ほぼ密着状態だと投げられる）でガードさせてから、すぐにバックステップをして逃げる。うまく敵の反撃を受けなければ、次のチェストが必ずヒットするぞ。しかし、敵の反撃を受けるとチェストをガードさせるところからやり直しとなる。

③画面端でチェストが入ると連続でチェストが入る

画面端でチェストを入れてすぐにバックジャンプする。


これぐらい遠めでチェストをガードさせ…。


これも、チェストが入る、入る。

そして着地直後にチェストをヒットさせるとなぜかチェストがすべて入ってしまう。

①と②の性格は予約（敵が次の行動を覚えている状態）が完全にきく。例えば、自分が立ち弱パンチで敵の足払いを誘うと、相手が飛び道具などを撃ってきても次の足払いを覚えているので前に歩いてくる時には必ず足払いを出すのだ。ただし、チェストをヒットさせる前に何かしら技を出してしまうと予約はキャンセルされるので注意が必要だ。


まず、画面端でチェストを入れると…。


これまたチェストが入る、入る。

ケンカは百段、連続技は19段

ミゾグチの素晴らしい連続技が大発見されたぞ。ごっついタイガーバズーカ→ネリチャギ2段→チェスト4段→通天砕12段。なんと計19段攻撃だ。ただし画面の端でしか入らない。この19段攻撃をくらほとんど体力が0になる。非常に恐ろしい殺人連続技だ。

19段はかなり難度が高いので、お手軽6段としてごっついタイガーバズーカからチェスト5段の6段攻撃がある。画面まん中でも入るので、かなり使用頻度の高い連続技だ。

対CPU攻略 弱点をもぎとれ！

ファイターズヒストリー独特の「弱点システム」を有効に使ってCPU戦の攻略をしていくぞ。CPU戦の基本パターンの意味が分かってない人は、最初にもどって読み直して理解してからこの先の攻略を読んでくれ。

▲基本的な勝ちパターン▼

開始直後、バックステップして相手と距離をとる。立ち弱パンチを連打して足払いを誘い、相手が一定間合いに入ったらゲシゲシとチェストをヒットさせるのだ（ここまで基本①）。

相手がピヨったら少し前に押してから（相手を端のほうへもっていくため）お手軽6段を決めよう（基本②）。その後、すかさずバックジャンプして着地チェスト（これは基本③）。これで楽々パーフェクト勝ちできるだろう。

このパターンにズッポリハマるキャラは、サムチャイ、マットロック、ミゾグチ、クラウン、ザジィの5キャラ。

では、少し応用が必要な他のキャラを攻略してみよう。

VSリー、レイ、ヨンミー

この3人は本当に少しだけ応用するだけでいいのだ。チェストを当てるまでは基本①と全く同じ。ただ、チェストを4発ヒットさせて5発目を虎流砕に変えるだけでいい。すると、弱点にヒットしてピヨるというわけだ。1回の攻撃では弱点がはがれないので、立ち弱パンチで足払いを誘うところから繰り返せばOK。


チェストから虎流砕に切り換える。

VSマーストリウス

大足払いタイガーバズーカで飛ばせて虎流砕を足にヒットさせて弱点をとる。遠い間合いでタイガーバズーカを撃っているだけでも弱点がとれる時もあるぞ。弱点がとれたら6段を入れて、基本③で余裕のパーフェクト勝ち確定だ。

VSリョウコ

基本②にズーッポリハマる。チェストで弱点がとれるのでピヨらした後はご自由に。

VSフェイリン

近い間合いでしゃがみ小足払いを連打すると蟷螂拳を出してくるのでジャンプで跳び越してフェイリンの弱点にジャンプ小パンチからジャブ連打の連続攻撃でピヨピヨ。6段から基本③でフィニッシュ。

VSジャン

遠い間合いでしゃがみ小パンチを連打すると、ジャンの「小スラーフリックフラック」が予約される。きちんと予約攻撃をしてくれればフリックフラックのスキにチェストが弱点にヒットする。これまたピヨらせたらお約束の6段から基本③で勝てるのだ。

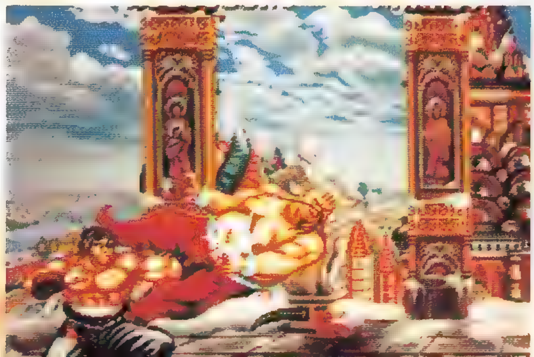

小足払い連打で蟷螂拳を誘って…。


ジャンプ小パンチから連続技。


フリックフラックにチェストを決める。

VSカルノフ

リョウコと同じく基本②のゴリ押しで勝てるぞ。もう少し楽に弱点をとるには、しゃがみ小足払いを連打してスーパー百キックを誘ってしゃがみ小パンチで落とせばいいのだ。


スーパー100キックをしゃがみ小パンチで止める。

1コインクリアとノーミスクリア

以上のパターンで1コインクリアぐらいはできるはずだ。ノーミス（負けなし）だと隠れキャラも出現するのでぜひCPU戦もやり込んでくれ。



FLYING POWER DISC™

フライング・パワー・ディスク
©1994 DATA EAST CORP.

対戦ゲームに熱い風！簡単・豪快にネオジオから！！

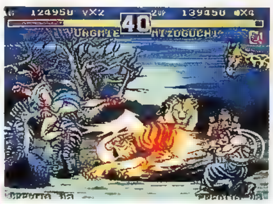
そんなばかな／負けるとくやしい新感覚の対戦スポーツゲームがネオジオに新登場。6人の選手がコートの王者をめざし、1対1で円盤（ディスク）を投げ合う。簡単操作で豪快プレイが超続出。必殺シュートでゴールを決めろ！！

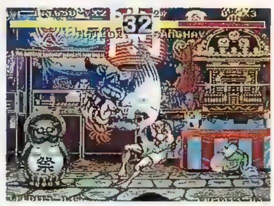


ファイターズヒストリー・ダイナマイト
©1994 DATA EAST CORP.

闘いのビッグネーム、今新たなる舞台へ！！

伝説の格闘家Kのもとに、熱きファイター達が再び集う／あの「ファイターズヒストリー」がパワーアップして、ついにネオジオに登場／弱点システム搭載のニュースタイル・バトルを制覇し、闘いの歴史にその名を刻みこめ！！





劇場版「餓狼伝説」
全国松竹洋画系にて夏休みロードショー。
前売券、好評発売中！！

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12■ネオジオテレフォンサービス☎06(339)0110 ※電話番号はお間違えなく。



The Future Is Now
SNK
とくてんおう2
©SNK 1994
リアル ファイト フットボール
得点王2™
ついに登場！驚異の100メガショック・サッカー!!
"W杯サッカー"の熱狂と興奮がゲームになった／超リアルなアクション・グラフィック・演出の数々でキミの部屋は、もう本物のスタジアム。48チームから選んで世界一をめざせ／驚異のスーパーリアル・サッカー待望の新登場!!
使用国を選択してください
ゴールの向こうに"世界"が見える…!!
めざせ！栄光のW杯!!
新製品
うなりをあげる必殺スパイク！
これが、激闘バレーボール!!
NEO GEO
©VIDEO SYSTEM 1994
スーパーバレー'94™
ルな中に、バレーボールのすべてを超満載!!
界の強豪が競う「ワールド男子モード」&「ワールド女子モード」と、近未来の格闘技バレーが楽しめる「ハイパーモード」を搭載。1レバー1ボタンの簡単操作で超多彩なアタックを決めろ//激闘バレーボール、ネオジオから。
NEO·GEO
12
14


三昧！(ざんまい)
格闘ゲームは初めてなんだけど、
だいじょうぶ？
という方には武者修行モード
コンピュータ相手の3ラウンド対戦で、闘う相手を16人の中から選んで勝つと、再び対戦相手を選ぶことができ、4人勝ち抜くとクリアだ！　格闘ゲームの苦手な人も修行モードで相手の弱点を見つければOK！
対応システム搭載！
WORLD HEROES 2 JET™
ワールドヒーローズ2JET
格闘ゲームはおてのもの！スピーディーな展開(ストーリー)を楽しみたい！
という方には超武会モード
16人と大会形式で闘う勝ち越しバトルだ！　1日につき3人の英雄と一本ずつ勝負を行い、3人のうち2人に勝てば次の日に出場できる！　派手な演出も見逃せないぞ！　超武会に隠された秘密を暴け！
大会初日の1回戦だ！まずはマッドマン。
178メガで近日登場!!
ADKテレフォンサービス　☎048-775-2347


THE 100MEGA SHOCK!
新製品
格闘（かくとう）
ENEMY SELECT
誰と闘いたいのかね
ができるぞ！
マルチプレーヤー
STATUS SELECT
攻撃力重視タイプ
スピード重視タイプ
ATTACK DEFENS SPEED
ATTACK DEFENS SPEED
ーターセレクトだ。
やっぱり格闘ゲームは対戦！バリエーションのある闘いで遊びたい！
という方には対戦モード！
対戦モードでは新たにパラメーターセレクトを導入！『ノーマル』『攻撃力重視』『防御力重視』『スピード重視』の4タイプから自由にセレクトできるぞ！ 4096通りの対戦組み合わせだ！
格闘ゲームの対戦革命が起きる！
©SNK・ADK 1994
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
発売元
SNK 株式会社エス・エヌ・ケイ
本 社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311 (大代表)
開発元
ADK 株式会社エーディーケイ
〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-8 TEL.048(775)2412

タイガーバズーカをラーニングしたい

イラスト：古葉美一

コンスポ

SFC データイースト 5月27日発売 9800円

振り向けば、そこにはカルノフがいる

ファイターズ ヒストリー

©1994 DATA EAST CORP.

緊急指令！買ったその日にクリアせよ!!

遂にこのゲームも移植されたか!!

このゲームが街のゲームセンターに登場したころ、ストⅡターボ、餓狼伝説2といったビッグタイトルがひしめいていた（それほど昔でもないが…）。

そんな過酷な状況の中、斬新なシステム、グラフィック、操作性の良さから、独自のスタンスを確立していた格闘ゲーム、ファイターズヒストリーが、遂にSFCに移植されたぞ。



マーストリウスの弱点は足元。この位置はけっこうつらい！

現在、続編であるファイターズヒストリーダイナマイトが登場したばかりということで、実にタイムリーな発売と言えるこの一本、内容やいかに！

対戦で差をつけよう！ウィークポイントシステム

このゲームの最大の特徴はなんといっても、ウィークポイントシステム（以下W・P・S）だ。今回このシステムも完璧に移植され、他のグラフィック、BGMもアーケード版さながらの迫力だ。

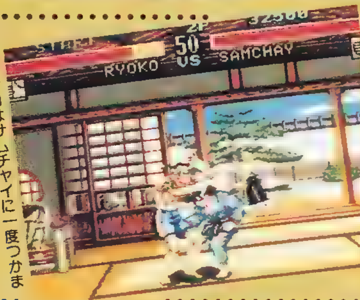
しかしW・P・Sについては知らない人もいると思うので、今一度説明しておこう。

ウィークポイントシステム

いわゆる弱点システムと呼ばれ、キャラクター全員がそれぞれの場所に、弱点を1個持っている。

その弱点に一定のダメージを受けると気絶してしまい、その部分は防御力が低くなってしまうのだ。一度気絶させられると、防御力が戻ることはなく、そのセットはつらい戦いを強いられることになる。

つまりこのシステムを絡めた戦法が、このゲームでは必要不可欠であり、勝敗の鍵を握っているのだ。



リョウコはサムチャイに一度つかまれると…

君のためにする!?マーストリウスでCPU攻略

CPU戦では難易度設定もでき、アルゴリズムもほぼアーケードと同じだ。

ということで、今回はマーストリウスを使ってクリアのコツを伝授しよう。なぜマーストリウスかと言うと、話せば長くなるが…俺の趣味や。



全体的にCPUはよく歩いてくる。

対CPUレイ

全体的にそつなく攻めて来るキャラだ。しかしよく歩いて近づいてくるので、そこをWジャーマンで吸おう。ホイールキックをよく出してくるが、落ち着いてそのスキを攻めれば勝てる。

対CPUミゾグチ

自分が端に追い込まれると、近距離で必殺技を連発してくる。その硬直時間を狙ってWジャーマンだ。

対CPUリョウコ

超山嵐だけは絶対に避けたい。跳び込んできたら、たいてい狙って来るので、確実に対空技で返そう。歩いて来た所のWジャーマンはミスらないように！

対CPUマーストリウス

同キャラ対戦、Wジャーマンのかけ合いだ。と思うだろうが、一方的にこちらが吸える。CPUは体力がなくなると、ダッシュラリアートをよく出してくるが、足払いで止めよう。

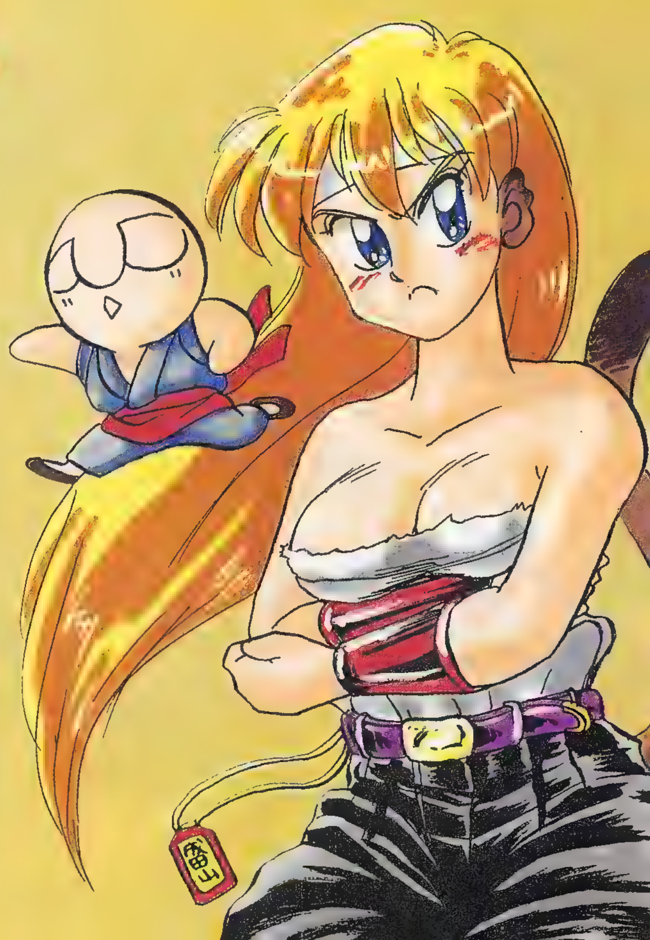
対CPUリー

キャンセルからの絶招歩法が強力だ。絶招歩法のスキがあまりないが、ガード後すぐにコマンドを入力すればWジャーマンで吸えるぞ。

対CPUサムチャイ

強敵というわけではないが、攻めづらい。ティーカウコーンのスキも少ないが跳び込んでからのキャンセルマットロンジュサロップが多いので、その硬直時間に吸えるぞ。

対CPUフェイリン





こんな近くで撃つか？硬直時間が長いのにねエ。

MD セガ 5月13日発売 7800円（税別）

軽快なBGMに乗って爆走せよ!!

アウトランナーズ

©SEGA

アーケードの興奮が、早くもメガドライブで楽しめる。2P同時プレイもできるぞ。

BGMを主体にしたサウンド構成により、まさに「音楽を聴きながらドライブ」感覚で楽しめたアウトランナーズ。このメガドライブ版では、アーケード版で聴くことのできたBGMが全曲しっかり再現されているのだ（隠しBGMだった「ジングルベル」もちゃんと聴けるぞ♪）。

PSG音源の音を軸にした軽快なアレンジが効いていて、アーケード版の曲とはまた違った感覚で楽しめる。メガドライブを持っている人は、ぜひヘッドホン着用でプレイしよう。



いきなりクラーッシュ!!グッバイ1位。ソーロング優勝。



このゲームには2つのモードが用意されていて、スタート時に選択することができる。

アーケードモード…その名の通り、アーケード版を移植したモードである。

全部で30あるステージは、トンネル系の背景がないことを除けばほぼ完全な移植になっていて、ゲーセンでやりこんだ人も同じ感覚で遊べるぞ。

オリジナルモード…こちらはメガドライブ版独自のモードで、世界各国のアウトランナーたちと短距離のコースで勝負をすることになる。

勝てば相手の車を「持ち駒」としてストックでき、負けた場合には車を没収されてしまう。全部没収されるとゲームオーバーになってしまうぞ。

7カ国のライバルをすべて倒すと、最後の対戦相手となる「音速のアウトランナー」が出現する（出現BGMは、知っている人なら爆笑もの!!）。スピードや加速力など最高級の性能を誇るこの車に、はたして弱点は存在するのか!?

答・ドライバーの運転テクニック（笑）。

（某GH—J落合）



Aボタン（標準設定）でBGMが選べるぞ。

このゲームでは珍しく、空中蟷螂斬を絡めてよく跳んで来る。しかしまったく歩かないわけでもないので、近寄ってくれば吸える。白鶴双飛拳のスキを突くのもいい。

対CPUジャン

スライディングがやらしいキャラだ。バル・ロゼ連発モードに入ったら跳び込める。ニードルシャワーは、無難にガードしておこう。

対CPUマットロック

こいつはカモだ。大足払いをキャンセルしての、スピニングウェーブだけ注意。後は無意味に、オーバーヘッドキックやロードハリケーンを出してくる。そのでかいスキを攻めよう。

対クラウン

持久戦になると"ヘタクソ"を連発してくる。これが辛い。ヘッドスピンアタックの後はダッシュラリアートが入るので、確実に決めよう。最初のうちはよく歩いてくるので、近づいたらWジャーマンだ。



おっしゃぁー、とらえたでェー。

対カルノフ

やはりボスは強い。しかし間合いが近くなった時に、確実にWジャーマンを決められれば大丈夫。跳ねる火の玉をよく連発してくるが、一応跳び込める。"バルーン"は立ち大パンチで落とせるぞ。



くそったれェー、跳び込むぞぉー。

CPU戦をクリアした後は…

SFC版では新たに、サバイバルというモードが加わった。このモードは5人のキャラを選び、1セットのみ勝ち抜き試合を行い、5人のキャラすべてを失ったほうが負けだ。対人戦はもちろん、CPUも相手にでき、文字通りサバイバルで熱いモードなのだ。

キャラの色も4色目が追加され、オリジナリティー溢れる移植作、としめておこう。

（アディオスTOSHI）



CPUはこの組み合わせかぁー。だったら俺は…



どう?フェイリンのこの色。美しいでしょう?



泣かせると演出！GP3をやっつけると…、



中から本体が！

SFC バンダイ 5月27日発売予定 予価9800円（税別）

あのガンダムXが大幅パワーアップ！

SDガンダムGX

家庭用対戦ゲームとして一つの頂点にいるゲームと言っても過言ではない！ 対戦友達を見つけたキミは幸せだぞ！

GXチップの威力！

SDガンダムGXは定評のあったシミュレーション&アクションゲームSDガンダムXのパワーアップ版だ。基本的なシステムは同じだが、いろいろな所に改良が加えられ、完成度がすばらしく高まった。さらに、モビルスーツの種類、攻撃方法のバリエーションも広がっている。

基本システム

一見いわゆるヘックス、ターン制のウォーゲーム（シミュレーションタイプ）。だが隣り合う敵との戦いは、アクションゲームで勝敗を決定する。ウォーゲームが苦手でも、アクションゲームが得意ならOKだし、もちろんその逆でもOKだ。さらにこのゲームのすごいところは、そのどちらも苦手な人（例えばガンダム大好きだけどゲームは超苦手という人）でも楽しむことのできるとっつきやすさと、バリバリのゲーマーも満足できる奥深さを併せ持つ点である。



これが3Dアクション。地形でグラフィックも変わる。

前作からのパワーアップ点

モビルスーツ対戦艦 or 基地が3Dアクション化された。これが熱い。右によけるか左によけるか、無難に1発打ち込むか無理して2発打ち込むか、どこまで接近するか、など一瞬の判断により戦果は変わってくる。また前作では暗礁空域を利用した、戦艦による待ち（数隻で待たれるとつらかった）もこの3Dアクションにより成立しなくなった。

○大将モビルスーツがいる。

勝利条件の中の敵の大将モビルスーツを倒す、というものが入った。大将モビルスーツは、オリジナルキャラで猛烈に強い。これを所有星の奥深く隠すか、前線に持っていくかは戦略の重要ポイントになる。

○ユニットを消去できるようになった。

前作ではユニット数と補給量が密接な関係にあったため、初期配置のモビルスーツが足かせになりやすかった。敵に殺させるにしても敵のレベルを上げてしまうことになり、処分に困った。しかしGXでは消去できるのだ。



ハンムラビのクモの糸。引っかかると動けない。

○推進剤パラメーターができた。

ウォーシミュレーションゲームに不可欠な「補給」の必要性が出てきた。

○コロニー落としができるようになった。

前作では惑星に閉じこもられるとつらかったが、GXではコロニーを降らせばいいのだ。非情ではあるが。

○アクションモードで自機以外の自軍のモビルスーツに思考パターンの設定ができるようになった。

例えば一撃離脱しろとか、特定の敵に集中攻撃をかけろとか。

○中立モビルスーツが存在する。

中立基地を占領した時、中立モビルスーツを発見することがある。

○モビルスーツが特殊攻撃、間接攻撃を覚えた。

、前作の百式のメガバズーカランチャーは目まぐるしい戦闘のなかでは使いにくかったが、GXのメガバズーカランチャーは違う。一言でいうとミニコロニーレーザーなのだ。射程内の、艦だろうがモビルスーツだろうが一瞬で消し去ることができるのだ。

あと原作で核装備だったGP2、ゲーム上でも核を持っているのだ。一定範囲の敵を一瞬に消し去れる。

そんなに強い武器持たせちゃってゲームバランス大丈夫？の心配はご無用。補給システムがそのバランスをとっているからだ。

○その他

まだまだ変更点は多い。

同じ生産パターンを選べるようになり、連邦VS連邦などができるようになった。

モビルスーツの数が増え、武装の種類も増えた。

CPUが強くなり、思考時間も短くなった。

全体マップが見られるようになった。

巨大モビルスーツは対ビームバリアが張れるようになった。

大気圏突入カプセルが造れるようになった。

ファンネルがやられてもダメージにならないばかりか、敵にまとわりつくようになった。

さらにetc…。

こうして変更点を見て行くと、ゲームバランスを非常に大事にしていることがわかる。前作では、クロスボーンが強過ぎたが、今回はどの軍もそれなりに戦えるよう、きっちりバランスがとられているぞ。

発売は5月下旬、前作をやりつつ発売をまとう。

（珈琲BREAK！）



このファンネルの動きを求めていたんだ！

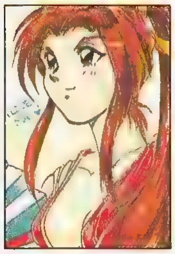
飛鳥の ご家庭アイランド

クイズ ゲームはな～に 読者版

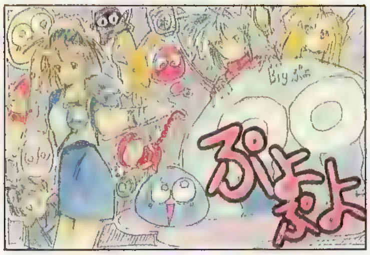
ナイスでラヴリィな読者様のイラストを、クイズネタにしちゃうなんて罪なワタシ。これからは、ふつうのイラストとは別に、クイズ用のイラストを描いてくれるとえれしいな。先々号の答えは、コブラでした。



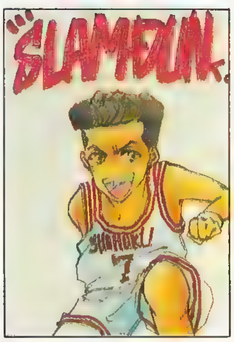
（神奈川県　山口　順君）



（愛知県　らさのさん）目線がはりついて…離れーん！



（岐阜県　松岡良樹君）ねえ、これって何機種対応してるの？



（神奈川県　宮内さん）持ち前のセンスと機動力がオレの武器さ！



（広島県　呼我たかひろさん）ゲームボーイ買ってでもやろう。大傑作だよ。

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



ゲーメスト月2回刊記念

申しこまなきゃ絶対ソン！

テレホンカード応募者全員プレゼント



チャンスは
あと2回！

5月30日号
発売中！

6月30日号
5月30日発売

についている応募券を 2 枚集めて応募しよう！

詳しくはP107

仏の顔も三度までと申しますが月 2 回刊を敢行するゲーメスト。これも応援してくれた読者さまのおかげでごじゃりまする。それを記念して特製テレホンカードを応募者全員にプレゼントしちゃうぞ。気になる図柄は、1994AOUショーで来場者が選んだベストゲームをデザインしたものだ。153ページの応募方法を穴が開くほど読んで、じゃんじゃん送ってね！
※絵柄は決まりましたが、デザインはもっとかっこよくなります。



☞これが、プレゼント用Tシャツ完成予想図だ!!

ゲーメスト月2回発売を記念して、読サビも大ふんぱつをしちゃうよ!

4月15日から5月15日までに注文してくれた方に抽選で100名様に「ゲーメスト月2回発売記念おめでとうTシャツ」プレゼント。
あなたもテレカ1枚でTシャツがあたるかもよ〜!



侍魂落書き帳
[400円 SS-71] 送料:E



マッドマンキーホルダー
[580円 GA-14] 送料:E

精霊キーホルダー
[580円 GA-15]
送料:E



気力マニア
[1200円 SS-75]



挑発ハンター
[1200円 SS-74]



織倉ナコルル
[1300円 GS-6]

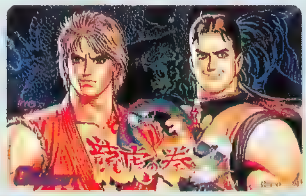


織倉シャルロット
[1300円 GS-7]

新作テレカ
送料:A



格闘乙女物語
[1200円 SS-73]



龍虎ソルジャー
[1200円 SS-72]



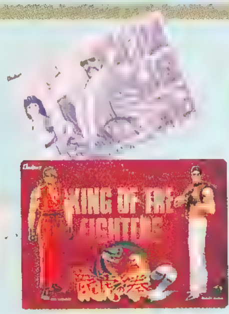
龍虎2イレーサー
[120円 SS-79]
送料:B



乙女字消し
[120円 SS-80]
送料:B



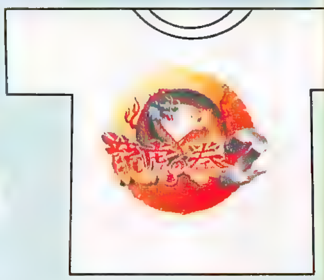
龍虎2スパイラルノート
[380円 SS-77] 送料:C



龍虎2下敷き
[280円 SS-78] 送料:D



龍虎2シール
[500円 SS-81] 送料:D



龍虎2Tシャツ
[2500円 SS-83] 送料:E



GAMEST
DOKUSHA-SAHBISU-BU
読者サービス部

GAMEST INFORMATION

送料	品目	料金
A	テレカ	何個でも100円
B	キーホルダー、消しゴム、シール	2個まで100円 3個以上200円
C	カンペン、シャープペンシル、タオル、テレカケース、ノート	1個なら200円 2個以上400円
D	下敷き、シール	3個まで200円 4個以上400円
E	キーホルダー、CD、Tシャツ、トランプ、落書き帳	何個でも500円
F	バインダー、帽子	何個でも800円
G	ポスター	1個ずつ800円
FREE	ビデオ	送料サービス0円

読サビからのお願い

みんな聞いてくれ！12月に全国的に郵便料金が変更されてから読サビのテレカの送料に100円かかるようになってしまいました。最近忘れている人が多いので注意してネ。

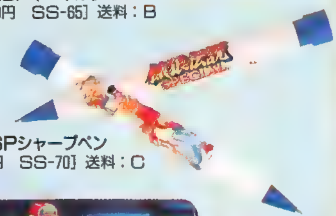




ナコルルSPタオル（2枚組）
［1200円　SS-49］送料：C



餓狼SPキーホルダー
［580円　SS-65］送料：B



餓狼SPシャープペン
［400円　SS-70］送料：C



餓狼SPカンペン
［700円　SS-59］
送料：C



都築・ナコルル等身大ポスター
［2500円　GS-5］
送料：G（単品発送品）



忍術タオル
［1000円　SS-50］送料：C

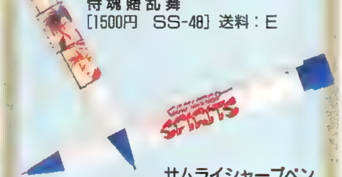


侍魂賭乱舞（さむらいすぴりっつとらんぷ）
［1500円　SS-48］送料：E



餓狼SP消しゴムA
［120円　SS-61］送料：B

餓狼SP消しゴムB
［120円　SS-62］送料：B



サムライシャープペン
［400円　SS-47］送料：C

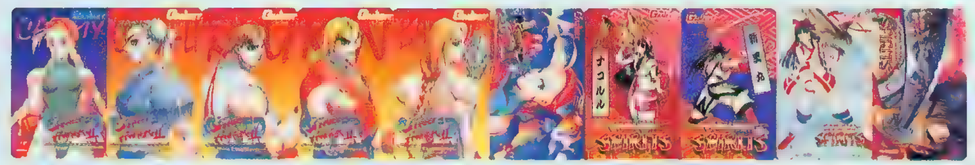
テレカ　送料：A



豪血寺一族 ［1200円　AT-1］	戦国エース ［1200円　PK-1］	餓狼SPテリー ［1200円　SS-55］	餓狼SPアンディ ［1200円　SS-56］	餓狼SP東 ［1200円　SS-57］	餓狼伝説SP ［1200円　SS-58］	MONDOテリー ［1300円　SS-11］	MONDOアンディ ［1300円　SS-12］	MONDO東 ［1300円　SS-13］	MONDO舞 ［1300円　SS-14］



真尾まお ［1200円　G2-1］	ローザ ［1200円　G2-2］	ウィンビー ［1200円　G2-3］	メローラ ［1200円　G2-4］	ジャンヌ ［1200円　G2-5］	イレーネ ［1200円　G2-6］	キング ［1200円　G2-7］	アテナ ［1200円　G2-8］	ワルキューレ ［1200円　G2-9］	ワンダーモモ ［1200円　G2-10］



キャミィ ［1200円　C-22］	スーパー春麗 ［1200円　C-28］	隆 ［1200円　C-26］	拳 ［1200円　C-27］	バルログ ［1200円　C-30］	スーパーX ［1200円　C-37］	ナコルル ［1200円　SS-27］	覇王丸 ［1200円　SS-24］	都築ナコルル ［1300円　GS-8］	皆川サムライ ［1300円　GS-9］



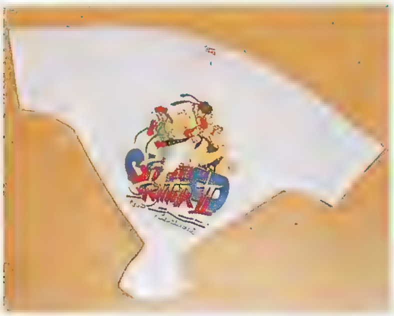
雑君保プ ［1000円　ZT-1］	ツインビー・A ［1000円　K-1］	ツインビー・B ［1000円　K-4］	龍虎の拳 ［1200円　SS-2］	織倉春麗 ［1300円　GC-1］	織倉ジャンヌ ［1300円　GA-1］	織倉舞 ［1300円　GS-1］	織倉ローザ ［1300円　GI-2］	織倉WH娘 ［1300円　GA-2］	織倉マッドマン ［1300円　GA-11］

今月のお薦めテレカ

●今月は読サビ家出少年マスターのお薦めテレカだー！



［C32　四天王　1200円］
こわいですねー　四天王です。マスターもこの御方たちにはコテンパンにやられました。でも、買ってしまえばこっちのものさ。えへ。



スーパーストIIＴシャツ
[MT-1　2500円]
送料：E

今月のむーちゃん



（北海道　カリカリサン）
アートな感じがGOOD!!
載っても送ってね〜。

ゲーメストグッズ



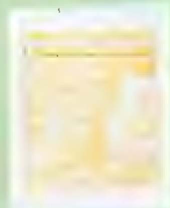
ゲーメストバインダー
[800円　B-1]
送料：F



NEWバインダー
[1200円　B-2]
送料：F



観音テレカケース
[1000円　G-11]
送料：C



雑君テレカケース
[1000円　G-10]
送料：C



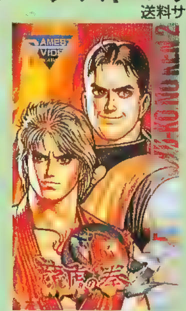
㋘屋ロゴキーホルダー
[350円　G-12]
送料：B



オリジナルキャップ
[3000円　W-8]送料：F
＊色は黒だけです。

ゲーメストビデオ

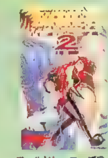
送料サービス



龍虎の拳２
付録：攻略インナー
[7800円　GV-8]



餓狼伝説2
付録：舞さま扇子
[6000円　GV-2]



ワールドヒーローズ2
付録：雑君キャラポップ
[6000円　GV-3]



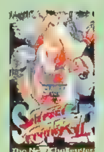
サムライスピリッツ
付録：小冊子「五輪の書」
[7000円　GV-4]



餓狼伝説2最強バトル
付録：対戦指相撲
[6000円　GV-5]



餓狼伝説スペシャル
付録：必勝ガイド
[7000円　GV-6]



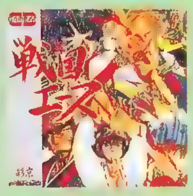
スーパーストII
付録：層りの書
[6800円　GV-7]

ゲーメストCD

送料：E



魔法大作戦
[1800円　GCD-3]



戦国エース
[3000円　GCD-1]



アルティミットエコロジー
[2800円　GCD-2]

読者サービス部通信販売お申し込み方法

●サービス部の通信販売は、本誌の間に付いている郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。＊現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。●ご入金されてから商品のお届けまで20日から1カ月ほどかかります。●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外交換を受け付けません。●価格はすべて税込みです。

送料表

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送	800円

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いとなります）。

例：織倉ローザテレカ１枚…………100円
舞等身大ポスター１枚…………800円
ＷＨ２テレカセット１セット…500円
餓狼２下敷きセット１セット…800円

以上の商品を、一括注文された場合の送料は、1600円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点



②ゲレンジャーテレカ：20点



③吉崎観音テレカ：20点

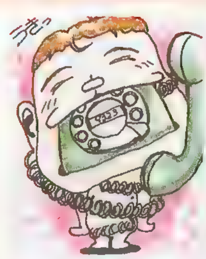


④システム手帳：30点

⑤ゲーメストTシャツ：40点

郵便振替口座番号:東京5-98420(株)新声社　読者サービス部　お問い合わせ先:03(3293)9326　(月ー金:AM10:00ーPM5:00)

読サビ戦闘員の叫び



ウイッスー！俺が浜本だ。最近㋘屋と読サビの両立でてんてこまいさ。
よい子のみんなにお願いだ、電話の質問は用件をキチンと明確にしてほしい。よく分からないときはお父さんやお母さんにお願いするとよいぞ。
それじゃアデュー。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

この払込用紙は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

通常払込料金加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京	5	98420	金額	
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部			料金	払込み / 特殊
払込人住所氏名	※郵便番号（お忘れなく）			備考	
	（おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕			受付局日附印	
	（おところ）〔フリガナ〕				
	（お電話）〔　―　―　〕				

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金加入者負担

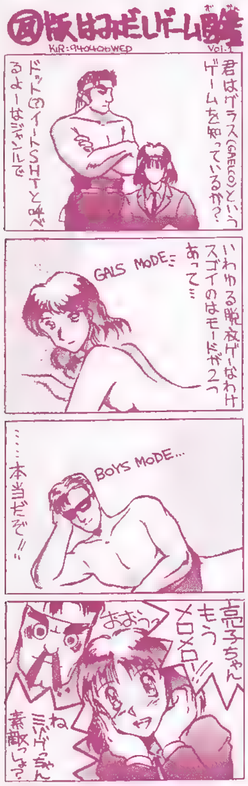
払込票

口座番号	東京 5	98420
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部	
金額	※	
※払込人住所氏名		
備考		受付局日附印

㋘屋瓦版

MARU-GE-YA KAWARA-BAN

第40号



俺様からひとこと

おう！オレだよオレ！みんなオレの顔にビビッて話しかけないのかも知らないが、商品がもし店頭にないときはいつでも言ってよネ。

マルゲヤ・イベント・インフォメーション・コーナー

■月間イベント■

並いるライバルを多彩な技と挑発(笑)で笑わせろ!!そう、こんなことができるのはワールドヒーローズ２ＪＥＴだけ。このゲームで10人抜きを見事果たし、笑者(マジ)となれ!!

■５月14日(土)から　５月31日(日)まで
ゲーメスト月２回刊記念！バックナンバーフェア実施

う、うれしいよー！みんなの熱い支援のおかげでめでたく月２回刊を果たすことができました！そこで㋘屋ではこの情報をイチ早くキャッチ。この機会にバックナンバー(コミゲ含む)＆コミックスをお買い上げの方全員にお好きなノートをプレゼントしちゃうのだ。こうなったら㋘屋も月２回営業だ!!(バカ)

■22日(日)　同人誌スペシャルフェア　(東京店のみ)

㋘屋では同人誌を千円以上買ってもスタンプ対象外なのでもらえない。そんな君たちのスペシャルサンクスデーを用意したゾ。

同人誌を大量展示して君のお気に入りの同人誌を購入するだけで千円ごとにスタンプを１個サービスだ。この日を逃すとアトがないぜ！

★ＮＥＯ・ＧＥＯ情報

①Ｆパワーディスク、Ｍアドベンチャーほか最新作はバッチリ押さえてあるぞ。

②ワールドヒーローズ２ＪＥＴを始めとする最新ソフトも随時予約受付中でっせ！

③ニュープライスにも負けず㋘屋ではメモリーカードが2500円で買える！このお得な値段は㋘屋のみ!!

④ネオジオソフトの予約には前金２千円が必要です。従って電話受付は一切行っていません。また、キャンセルされた場合は予約金をお返しできませんので、あらかじめご了承ください。

5月19日同時発売
バーチャファイター増刊号
コミックゲーメスト6月号

セガの強力格闘ゲーム、バーチャファイターにがっぷり四つに組んで幾歳月…究極攻略本ついに完成!!この増刊号を買わずしてバーチャファイターを語るなかれ！



㋘屋ノートから抜粋

今月の㊢情報

●㋘屋スペシャルイベント!!
バーチャファイター増刊＆デイトナGPCD発売記念
BABY-UNIVERSE
熱烈サイン会!!
○東京内神田店のみ
29日(日)

超リアルなセガの格闘ゲームといえば、バーチャファイターしかない。その増刊とユーメックスから５月25日(木)に発売されるデイトナGPのCD発売のダブル記念として、デイトナGPのCDを予約してくれた君にサインをプレゼント！

■５月のイベント情報

下半期	㋘屋東京内神田店	㋘屋大阪上六店
14日(土)から15日(日)まで	**極上パロディウスゲーム大会** ゲーマー期待度No.1!! みんなが待ちに待っていたパロディウスシリーズ(?)最新作だ！前回を上回るギャグのセンスに君はどこまで耐えられるかな？３つのモードと16にもおよぶキャラ、お好みで参加してくれ！ ㊟15日(日)のみNEWパワーアップ方式(?)「パワーアップ」キャラのみ参加を受付いたします。君も謎だらけの「こいつ」キャラで大会に参加してみないか？	東京店と同時開催 お詫び 桜瀬琥姫先生サイン会が５月７日東京店、８日大阪店で開催！整理券配布中（前回お知らせした日程ではありませんのでご注意下さい）。
21日(土)	**ファイターズヒストリー・ダイナマイトゲーム大会** いま最も熱い格闘ゲームといえばこれしかない！各キャラのすべての技を駆使して１位の座をもぎとってくれ！	東京店と同時開催
22日(日)	**同人誌スペシャルフェア！** この日㋘屋には同人誌が山のようになっている（かも知れない）ぞ！買ってくれた人には千円ごとに１コスタンプサービスをいたしまーす。	**ティンクルピットゲーム大会** ナムコファンならすでにプレイしてるこのゲーム。まだファンじゃない君！このゲームをすれば必ずファンになってしまうぞ！ぜひ来てくれ！
28日(土)	**月間イベント　10人抜き決勝　ワールドヒーローズ２ＪＥＴ** 磨かれまくっている連続技で対戦者を倒していく。この決勝は観ないとソンだぞ!!	東京店と同時開催
29日(日)	**BABY-UNIVERSE熱烈サイン会!!** セガのニューサウンドチームでおなじみのB-UNIVが㋘屋に来るぞ！25日(木)発売の「デイトナGP」のCDを予約して㋘屋へ急げ！	**スーパーストⅡＸゲーム大会** 全国大会が終ってもゲーマーの勢いはとどまるところを知らない。そう、この短期間にさらにパワーアップした人のために大会を行うのだ。進化の頂点にたどりつく日はまだまだ遠い。

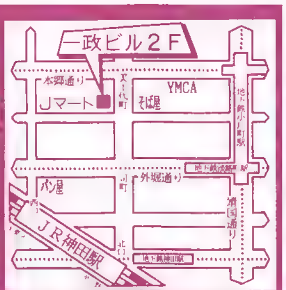
㋘屋からのお知らせ

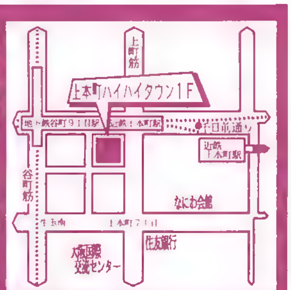
商品予約をより理解する方法

㋘屋ではCD、ビデオ、NEO・GEOソフトほかの商品をお客様に予約してもらうことがありますが、ここでお約束があります。

●CD、ビデオ、LDは予約金として500円いただくということ
●ネオジオソフトには予約金として2000円いただくということ

この２点です。予約は店頭でしか受け付けておりませんので、ご了承ください。





ゲーメスト／コインジャーナル共催

第6回ゲーム懸賞論文 第2席

私をガイアポリスへ連れてって

～ヘボゲーマー日記～

新宮智子さん（26歳 神奈川県）

某月某日

突然だが、私はゲームミュージックが好きだ。なぜかゲームをやりもしないくせに。根本的にセンスがないのだろう、何しろスーパーマリオの1－1すら越えられない。それ以来家庭用のゲーム機には手も触れていないし、アーケードゲームなどやろうものなら、ドブとは言わないがお金を捨てるような結果になるに違いない。――それでもゲームミュージックは好きだ。特にコナミ。独特の美しい音色と泣きのメロディーは、私を魅きつけて離しはしない。

コナミと言えば、ここにきて久しぶりに期待の新作が発表された。「ガイアポリス」。アーケードでは珍しいARPG。……これはおいしそう。従来にないゲームには、従来にないサウンドの予感がする。続報を楽しみに待つことにしよう。

某月某日

ガイアポリスの画面写真とストーリーが公開された。うーん、これはますますいいぞ。RPGにおいてはやや使い古された感のある「剣と魔法の世界」だが、アーケードの強みをフルに生かした、次元の違うリアルなグラフィックを実現している。空想は大きく広がる――ガイア＝地球、もしくは大地母神。ポリス＝都市。一体どんな世界がそこにあるのだろうか。期待はふくらむばかりだ。

某月某日

ついに動いているゲームを目にする。雲海の彼方へ飛翔する金色の鷹、後ろ姿の主人公たちは、何をみつめるのだろう――。美麗なデモ画面を見ながら、ため息をつく。……アーケードゲームというのは、実はかなり高等な娯楽ではないのかと最近よく思う。ある程度のお金と相当の反射神経、複雑な操作法を叩き込める頭がなければ、その世界を楽しむことはできないのだ。私は指をくわえて見ているしかないのか。

黄金鷹の翼にのせて、ガイアポリスへ連れてって――しょせんは叶わぬ夢と、諦めてしまいたくはないけれど。

帰り道、電車から見えたのは見事な夕焼けだった。あの黄金色の空は、遠くガイアポリスに続いているのだろうか。

7月19日

コミゲ4号を買って帰る。何よりも先にガイアポリスの漫画をむさぼり読む。ゲームができなくてもサイドストーリーは楽しめる、いい世の中になったものだ。

そうか、ガイアポリスというのは天空都市のことであったか（当初の予想が外れて意外）。デモのシルエットがガイアポリスだったわけだ――皇子の父の仇であり実の兄、界王ダークネスが待っている。……皇子の眼はさぞ哀しかろう。それに半妖精の眼は、シー族の恨みに満ちているだろう。

……困った。漫画の世界観が魅力的すぎて、できもしないゲームをやりたくなってしまったではないか。どうしてくれよう。

7月28日

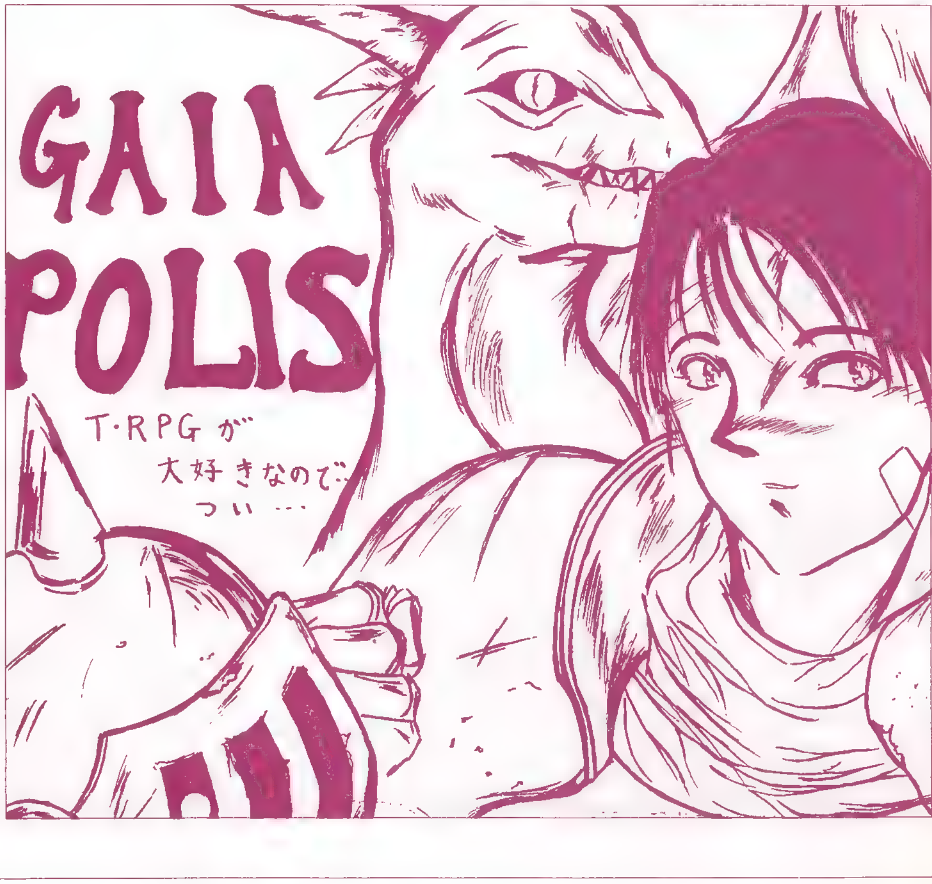
とうとう我慢できなくなった。私は今ガイアポリスの筐体の前に座っている。初めて自分でやるアーケードゲームだ。どんな結果になってもかまうものか、無駄でもともと、やってみなければ何も始まらない！

硬質な音をたてて、コインが落ちる――自分がいかにゲームに関して無知であったか、1秒で思い知らされた。テーブル筐体であっても、VGMは体中を包むように響きわたるものなのだ。「フェアリー！」何て鮮烈な声で喋るんだろう。スタートデモ、本当に黄金鷹の背中にのって空を飛んでゆくようだ。

そして、エレインが、そこにいた――。

彼女が、私の操作で思い通りに動くのか？レバー、ボタン……動いた！ ダッシュ攻撃の気持ちいいこと、回転蹴りの綺麗なこと－そーれ回れ回れー。――あれ？ザコが全然死んでくれない。先に進めないじゃえ…って進めない――!!頼むから早く死んでってばー。

結果。1画面も進まずに「キャーーッ!!」。あ……あまりに



（愛媛県 しみズ…君）

も情けない。こんなものはヘボゲーマーとすら言えまい、ただのアホだ。ごめん、エレイン。たぐいまれなる格闘家の貴女を、こんな目に遭わせた私が悪い。――でも後悔はしなかった。私は確かにアヴァロンの街に一歩を記したのだ。"テケエネヌル"この世界を再び訪れるための合言葉を、大切に手帳に書き留めた。

某月某日

数日たって訪れたゲーセンから、ガイアポリスは消えていた。

呆然と立ち尽くしたこと、何十秒か覚えていない。せっかく初めてやる気になれたゲームだったのに。会えただけでも幸運だったかもしれないが、唐突に過ぎる別れだった。

ほかの手近なゲーセンを、探し回ったが無駄だった。時は無情だ。目の前で閉じられた、異界への扉。……けれど、どこかで基板に巡り会えれば、このゲームはコンティニューが可能なのだ。扉を開く鍵は、まだこの手の中にある。たとえ九分九厘、その先を切り開く力が自分にはないとわかっていても。

8月21日

発売と同時にCDを買ってきた。――予想通り、いや、それ以上の、かつてなかったオーケストラサウンドだ。音質の良さ、編曲の素晴らしさ、スケールと盛り上がりの凄まじさはもはや次元が違う。CDライブラリーに新たな名盤が、また一枚加わった。

ああ……ネオモスクでの勇気が、アトランティカの雄大さが、私にはよく聞こえる。でも――画面と一体であった、全き世界を体験できるだけの、力が――力がほしかった――…!!

胸に込み上げてくる熱い想いに、聴きながら何度も何度も涙を拭った。それが新たなサウンドに出会えた喜びなのか、それともゲームに手の届くことのなかった悔しさだったのかは、どうしてもわからなかった。

ド素人の私が、こんな物を書いているだけでも場違いだし、皆がアイランドに書いているような建設的な意見を、残念ながら私は持ち合わせていない。ただ、本当に下手クソな奴の思いを聞いてほしい。もう少しでいい、アーケードゲームは一般人に対して優しくなれないだろうか。パターンやコマンドを知らなくても、せめて一面くらいはクリアできるように、その世界観と魅力を知らしめられるように。通りすがりにゲーセンに入った人でも、一回でゲームを楽しめるようになるときが来ることを、私は願ってやまない。

いつの日にか――コンピュータの翼にのせて、知らないどこかへ連れていって――。

〈了〉

講評

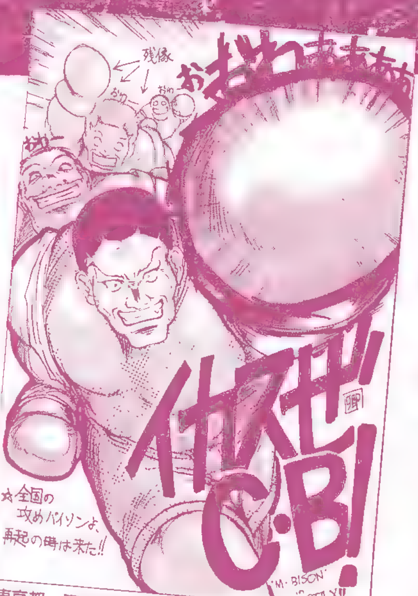
ガイアポリスという文字だけの出会いから、画面写真、コミック、そしてゲームを初めてプレイするまでの状況がとてもよく伝わってきています。

ゲームをプレイする前にこれだけ期待がふくらんでしまうと実際に遊んだときにガッカリしてしまうことが多いのですが、期待以上に素晴しいゲーム(ミュージック)であって、予想以上に難しいゲームだったようですね。そんなうれしさ、くやしさがよく表現されています。

ガイアポリスだけでなく、難易度の部分でも新宮さんに合うゲームが他にもあるはずです。そんなゲームに出会ったときは、またこのゲーム懸賞論文にチャレンジしてみてください。(松井宗達)



プレゼント企画発動!!
画3連発!!



（東京都　護国卿君）

ゲーメスト6/30号増刊
スーパーストリートファイターⅡX
タイランドおハガキ大募集です。

募集その1

タイランドハガキ大募集!!

「スーパーストリートファイターⅡX」の増刊が6月19日に発売決定!! そこで、タイランドに掲載するイラスト（カラーもOK！）などを大募集するぞ!! なお締め切りは5月10日必着だ。「スーパーストリートファイターⅡX」の誌面を飾るのはキミだ!!

君の魂の叫びをハガキに込め、投稿するのだ!!

ここに送ってネ

〒101-00
東京都千代田区内神田
1-11-4　藤吉ビル3F
「スーパーストⅡX増刊
タイランド」係（5月10日必着）

単行本4コマ決定版
龍虎の拳2
サムライスピリッツ（②巻）
君の熱く燃える4コマ大募集です。

募集その2

大好評につき続々登場、4コマ決定版シリーズ!!

2大タイトルを同時募集してしまうのだ!!

●募集内容
「龍虎の拳2」「サムライスピリッツ」に関する4コマ漫画。

●応募方法
B4のケント紙（サイズは左の図を参照）に、黒インクか墨汁で描いてください。

カラー作品、うす墨使用のもの、鉛筆画は受けつけません。ただし、ネーム（フキダシ内のセリフ、タイトルなどの文字）は鉛筆書きで。

また、応募本数は無制限です。どんどん送ってください。

●締め切り
「龍虎の拳2」「サムライスピリッツ」両方とも、5月30日消印有効。

入選作品は7月発行予定の「4コマ決定版」に収録されます。

なお、入選に関しての事前のお問い合わせは、ご遠慮ください。

●応募する際の注意
すべての原稿用紙の裏に、住所、氏名（本

ゲーメスト月2回刊記念
読者参加企

募集その3

ゲーメスト杯争奪全日本チャンピオンシップもナンダカンダで今度で7回目！ご参考までにこれまでの大会機種を並べておきます。やはり対戦系が盛り上がるようですね！

第1回　ストリートファイターII
第2回　ストリートファイターIIダッシュ
第3回　餓狼伝説2
第4回　餓狼伝説スペシャル
第5回　サイバースレッド
第6回　ストリートファイターIIX

ゲーメスト杯争奪戦

今度のゲーム大会は何をやるんだい？

君の希望は以下のゲームのどれ？

諸君！大注目してくれたまえ!!
今年の夏はドレで盛り上がりたいかね？

専用ハガキもP.56とP.57の間にある。であるからしてチト投票してみてはくれんかね。
下記のゲームを大会機種の候補に挙げた。どれで日本一を競うか、意見を待つぞよ。

この中から決めるのだ！

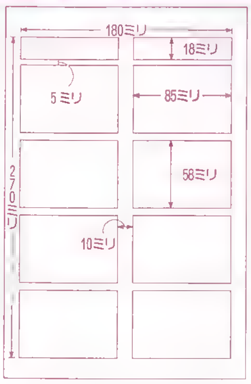
バーチャファイター
ワールドヒーローズ2 JET
スーパーストリートファイターII X
サムライスピリッツ
ファイターズヒストリーダイナマイト
極上パロディウス
龍虎の拳2

ここに送ってネ

〒101-00
東京都千代田区内神田
1-11-4　藤吉ビル3F
「夏のゲーム大会は、このゲームでやるぞ!!」係（5月15日必着）

君の作品が4コマ決定版に載るチャンスだ!!

死ぬるほど送付してくれたも一れ!!



（このサイズに合わせて描いてくださいね。）

名）、年齢、電話番号（連絡先）を明記してください。ペンネームは8文字まで。原稿は、折ったり丸めたりしないで送ってください。
また、必ず郵便局で送料を確かめてください（200円程度かかります）。

●賞金
「龍虎の拳2　4コマ決定版」
リョウ賞＝1万円
ユリ賞＝5千円
「サムライスピリッツ4コマ決定版②巻」
覇王丸賞＝1万円
ナコルル賞＝5千円

※応募は封書で送ってください。封筒にあなたの住所、氏名もお忘れなく。
※原稿の返却はできませんので、ご了承ください。

ここに送ってネ

〒101-00
東京都千代田区内神田
1-11-4　藤吉ビル4F
「龍虎の拳2　4コマ」
「侍魂4コマ」各係（5月30日消印有効）

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名カード用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1－11－4 藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用80円切手、手紙、あて名カード（シール）を同封することを条件とします。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

担当:APAPA

月2回の発行になって、このコーナーで紹介できる本も、月に20冊と、2倍になった。それでもやっぱり、載る本より没になる本のほうが、圧倒的に多いのが現状だ。で、本の内容はもちろんだけど、実は値段もかなり選考要素になっていることを、ちょっと頭に入れといてほしい。

投稿規定

★同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③通販での値段（本の代金＆送料）および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。（例「○月15日発売号までに」）
⑤通販を行う期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

★伝言板にはサークル会員募集や、執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。表に何月何日号に掲載希望なのか、書いておいてください。

★伝言板も同人誌も、6月15日発売号締め切りは5月6日、6月30日発売号締め切りは5月20日必着。また、どちらあての物にも非常時連絡のため、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を（掲載はしませんので）必ず書いてきてください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

大馬鹿英傑伝



蜃気楼なかぢ＆スクウルド発行、A5判156頁オフ、表紙カラー。

「ギャグありシリアスあり、アンケート集計ありのアツイ本(笑)。侍魂が好きな方に♡」

総勢24人の上級レベル執筆陣を擁したサムスピ健全マンガ本。比較的、覇王丸寄り。読みごたえあり。

1000円の無記名小為替＋270円切手にて。

（〒349－01 埼玉県蓮田市西城3－24－5 中島（様）方「英」係（御中））

決

赤枝騎士団発行、B5判48頁オフ、表紙3色。

「サムスピキャラが好きで作った本です」



覇王丸VS右京の27頁健全シリアスを核に、他キャラのショートギャグを加えた個人誌。

ネタは標準レベル、表紙の絵柄が好みなら、買って吉。

400円の無記名小為替＋270円切手にて。

（〒700 岡山県岡山市新福1－6－33 荒川恵）

無敵の毎日



夢楽堂発行、A5判60頁オフ、表紙カラー。

「ボガード兄弟中心。キレ具合には自信あり。健全」

1～6頁のギャグと、少年のころを振り返る16頁シリアスなどで構成された個人誌。兄弟中心のみなのに、ギャグにバラエティさがある。

600円の無記名小為替＋240円切手にて。

（〒410－13 静岡県駿東郡小山町用沢189－10 坪田桃子）

ハチマキ・バンダナ



なんだ毛人発行、A5判44頁オフ。

「東とビリーオンリー本です。内容も2部構成。ビリーの20Pシリアスマンガもあります」

徹底的に、東とビリーを追った個人誌。イラストトークの頁も多いが、読ませる頁に仕上がっている。東、もしくはビリーが好きなら買うべし。

300円の無記名小為替＋190円切手にて。

（〒624 京都府舞鶴市引土309 林恵子）

ブランカ対戦攻略本



カメラ屋発行、B5判18頁オフ。

「全頁、ブランカ一色なので、全国のブランカ使いの人にぜひ読んでほしい」

ブランカで勝ちたい人と、ブランカに勝ちたい人のための高レベル徹底対戦攻略本。ターボ用だが、他のバージョンや家庭用の攻略にも使える。

1200円の無記名小為替にて。

（〒202 東京都保谷市中町5－18－7 戸川真哲）

XA



NK発行、A5判36頁オフ、表紙カラー。

「餓狼＋サムスピ本です」

ちょっとキレに欠けるが、それなりにかわいい絵柄のギャグ個人誌。女性キャラ寄り。

400円の無記名小為替＋190円切手にて。

（〒211 神川県川崎市中原区苅宿388 今村言衣）

BATTLE RIBBON 5



BATTLE RIBBON発行、A5判44頁オフ、表紙カラー。

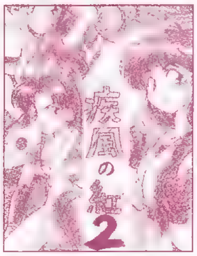
「メインはストII・餓狼・侍魂ですが、一応格闘オールラウンドを目指しました」

各ゲームのショートギャグと餓狼（東＆アンディ）の8頁シリアスに、ゲーセン日記的マンガを加えた本。

400円の無記名小為替＋240円切手にて。

（〒178 東京都練馬区大泉町2－38－21 高島郁）

疾風の紅2



銀時屋発行、B5判40頁オフ、表紙カラー。

「サムスピ、龍虎、WH、餓狼、豪血寺まで。女の子たちが変ですが、お笑いの一冊」

かなり粗削りだが、独特のドタバタ元気なノリが評価できる。ネオジオ格闘ゲームのギャグ個人誌。

500円の無記名小為替＋270円切手にて。

（〒591 大阪府堺市金岡郵便局留 井手原和美）

SANDLAND STORY



BADLUCK COMPANY発行、A5判40頁オフ。

「日本で唯一のサンドラ本です(笑)。ワルキューレ本の隣にでも置いておいてください」

イラストとトークがほとんどで、構成もいいかげんだが、テーマへの集中度で許せる。

500円の無記名小為替で。

（〒060 札幌市北区北6条西9丁目 中央第二公務員宿舎4－504 今野雅志）

最後の聖戦2



スネア倶楽部発行、A5判36頁オフ、表紙2色。

「珍しいファイナルファイト2のショートギャグ本です」

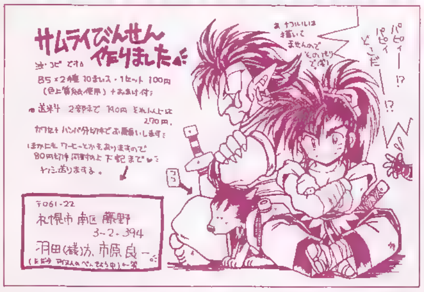
ラフな絵柄だけど、それが逆に勢いになって良い。次は、シリアスなアクションものも描いてほしいな。

300円の無記名小為替＋190円切手にて。

（〒673 兵庫県明石市西明石町5－13－23 プレジオ明石405号 高尾紀子）

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。









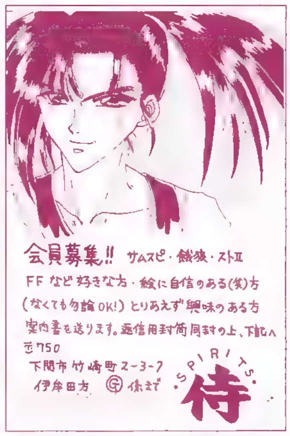


SOUND BLADE 3 を作るなり!

一 去年・おととしに続いて今年もGM(Game Music)本を作るなり。
二 今年は業務用COPY機を導入。
三 だからCOPY本なり。
四 その分、たくさんゲンコー描けるなり。
五 今年も付録のテープ作るなり。
六 同人誌とはなんじゃ?というかたに参加してほしいなり。
七 もっと本らしくなくなるかもしれないなり。
八 とりあえずGMというテーマで楽しめること前提としてるなり。
九 だからゲンコー描いてくれる方、曲を提供してくれる方を募集なり。
十 きょーみもった方は80円切手同封で 〈へ連絡してくれなり。

〒七三八・〇三
広島県佐伯郡佐伯町友田 六三三・五
石丸方 SOUND BLADE3係









『四川省X』パズル

出題　後村　弘君（東京都）
監修　APAPA

（例）

とれない：ナイトスラッシャーズ ⇔ サンセットライダース
とれる：ナイトスラッシャーズ ⇔ ナイトストライカー
とれる：ナイトストライカー ⇔ サンセットライダース

ナイトスラッシャーズ　　ナイトストライカー　　サンセットライダース

アールタイプレオ	チョウジクウヨウサイマクロスII	スクランブルスピリット	サイバリオン	ギャラクシーフォースII	サイバースレッド	ロストワールド
スターブレード	バーニングフォース	タイトルファイト	ファンタジーゾーン	スティールガンナー2	ガンバスター	フォーメーションゼット
センゴクエース	サンダークロスII	タントアール	シセンショウ2	サムライスピリッツ	ワールドヒーローズ2	バーニングライバル
アウトランナーズ	ストリートファイターII	センゴクデンショウ2	ファイヤースープレックス	アウトゾーン	サンダーブレード	ファイターズヒストリー

今回は、久しぶりに（89年8月号以来）四川省をひねったパズルだ。さてさて、いくつの牌が残るかな～？

解き方

今回は、牌のペアを取っていってもらう問題だ。

①とにかく、ゲーム名の書かれた28コの牌を、変形四川省ルールで取っていってもらう。

四川省ルールとは、同じ文字の書かれた牌を線で結び、ペアができたら取り除く、というものだ。ただし、牌を結ぶ線は、2回までしか折れ曲がってはいけないし、牌のあるところは線は通せない。

そして、今回のオプションルールは「同じ文字の書かれた牌」というところの変更だ。

ペアにできるのを『連続する3文字以上の文字（小文字や音引きなども一文字と数える）が、共通するゲーム名』とするぞ。

例を参考にしてほしい。

②そうして牌のペアを取り除いていく作業を繰り返し、最後に残ったゲーム名を答えてもらう。

ただし、残った牌がいちばん少なくなる取り方を正解とするぞ。

解答がでたら、それを官製ハガキの裏に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を表に記入のうえ、〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル　新声社ゲーメスト編集部『パズル係』あてに送ってくれ。

しめきりは5月20日必着。

正解者の中から、非常之人たる5名を選んで「豪華な粗品」を、問題提供の後村君（すっかり常連だな）には記念品を送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。もちろん問題アイデアも、記念品を用意して待ってるよ。よろしくね!!

最後に一言。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、根気で解くのだっ!!

4月号当選者発表

さて『非接触』パズルは完全正答率は37%、不完全解答が58%でした。完全正解者難易度アンケートは、VH3%・H23%・N36%・E23%・VE10%・無回答5%と、ノーマルを中心に、ちょっとイージー寄りの結果。二通りの解答のうち、一つが出ただけで満足してしまった人が多かったね。

難易度としては、このあたりがいいんだろうけど、僕としては、もうちょい難しいほうが好みなんだけどな……。

ちなみにスーパーコンボは、書いてあってもなくてもOKでした。

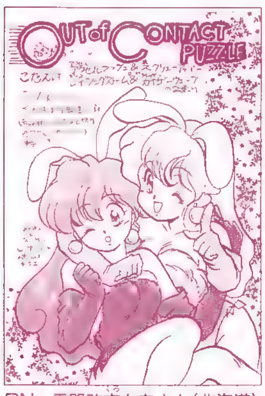
当選者

PN　らいじん君（栃木県）
PN　不知火安京君（静岡県）
PN　MDS-BLUEさん（大阪府）
栗元哲也君（岡山県）
PN　ぶらぼーりえさん（広島県）
以上5名。おめでとさん。

さて、べるのさん、パズルの題名間違えてるぞぉ。神宮亭君、馴れ合いって?未曾有さん、パターンありそうと思ったら、考えてよう。XCT君、地口ってのは……って、自分で調べなさいっ!!AHOさん、とけるはずないなんてことないぞ、頑張るんだ。みなみさん、いい暇潰しになったかな?漸さん、はい、がんばります。岡山の梶谷君、横向きのハガキは、まず載らないぞ。ってことで、今回の一言メッセージはここまで。

最後に「豪華な粗品」の発送データが混乱してます。当選したのに、粗品が来てないぞっていう人は、当選月号と名前、そのときのPNをハガキに書いて、ゲーメスト編集部「豪華な粗品」係に送ってね。確認後、発送します。パズルの解答ハガキと一緒に書いて来ちゃだめだぞ～。ではまた次号で。

今月の残念賞



PN　雷門改玄ちあさん（北海道）㊣　あかね&ひかり。つらいことがあっても、くじけずがんばるのだっ!!



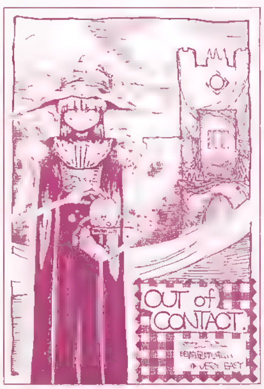
PN　かきのたね君（愛知県）㊣　☆画野郎君と人気を二分するかきのたね君だ。今んとこ、引き分け。



PN　OKD高功君（香川県）㊣　あはははははは………はあ……。写植打ちの責任者、出てこーい！



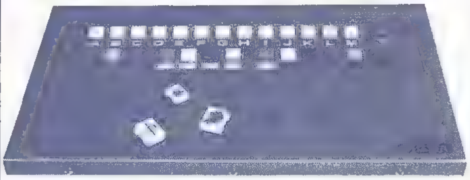
PN　TOADIE君（兵庫県）㊣　というわけで、これがピースの配置である。ちゃんと見えるかな？



PN　三輪亮君（東京都）㊣　今月のM改はこれだっ。なかなかレベルが上がってきてるぞ。次は誰だ。

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-3000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-6000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル
コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱アペックス 03(3323)9911／メッセサンオー 03(3255)3453
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
イエローバッグ 075(343)4860／ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(3760)6630／テクナート06(643)7641



* AV3000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。ソケットの配線はSAM規格
* 超小型(縦125×横2000×奥95ミリ)

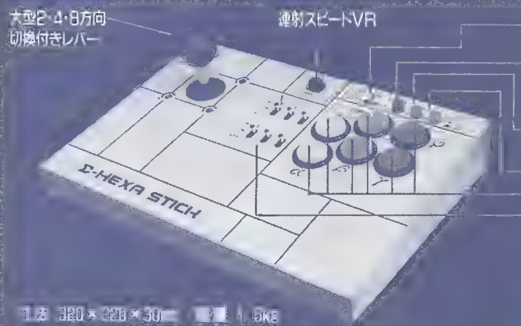
☆☆別売コード☆☆
RGB21コード……………¥3,500
RGB15コード……………¥5,000
S端子コード……………¥2,500
VHFコード……………¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆
RGB21延長コード………¥5,000
RGB15延長コード………¥5,000

型番AV-3000　¥25,000　付属品；テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSIGMA PRO-STICK!!

スーパーFコン・ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン対応



スローモーション3段切換SW(OFF/SLOW/S-SFC)
OFF……スローモーションOFF
SLOW…スローモーションON
S-6PS…6トリガーソフトのスローモーションON
6トリガーソフト専用のスタートSW
このγ＝α＋βのSWをONにするとγのトリガーSWを押すとα，β，γの3つのSWかすべてONになる
α⇔β…ONにするとα，β反転
トリガーSW×6ヶ(30φのデカSW)
連射3段切換SW×6ヶ(OFF/ON/LOCK)
OFF……連射OFF
ON……連射ON
LOCK…トリガーSWを押さなくても連射します
SELECT…ゲーム基板の時はコインSWになります

型番Σ6000TB ¥13,800

(注)本体だけでは使用できません。別売りコードが必要です。

別売コード



* スーパーFコン用コード(型番SF)……¥4,000
* 3ボタン用メガ・ドラコード(型番MD3) ¥2,000
* 6ボタン用メガ・ドラコード(型番MD6)·¥4,000
* 2ボタン専用PCコード(型番PC2)…¥2,000
* 6ボタン専用PCコード(型番PC6)…¥4,000
* マスターシステム用コード(型番MM)…¥2,000
* パソコン用コード(型番PP)……¥1,500
* コントロールBOX接続用コード(型番AS)·¥2,500

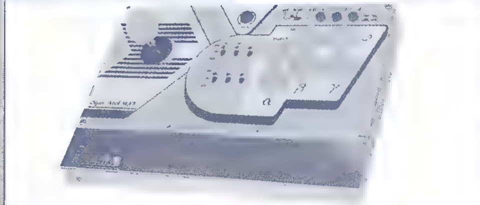
Σ-6000TURBOの特徴

* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

近日発売　?

★★ステレオ基板用ハーネス★★
●ネオジオ用……………¥3,500
●コナミ用……………¥3,500
●システムⅠ用……………¥3,500
●システムⅡ用……………¥4,000
(注意)AV-3000と2001にしか使用出来ません。

SUPER PRO-STICK
ケースが錆びないステンレス使用の最高級品



限定販売品▶型番Σ9000SP¥19,800

お申込方法
* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.0794(84)0476

中古基板 続々と入荷中!!まずはお電話下さい!!

基盤高価で買い取ります。電話でお問い合わせ下さい

<買取基盤例>
- リターンオブイシター
- ドルアーガの 塔
- モトス
- ギャプラス
- バックランド
- フォゾン
- フェリオス
- ファイネストアワー
- ドラゴンスピリッツ
- リブルラブル
- ドラゴンバスター
- メトロクロス
- ガンフロンティアサブ
- ブリルラサブ
- モンスターランド
- トップシークレット
- タイムトンネル
- スーパーロコモーティブ
- 三輪さんちゃん
- ゴンベーのアイムソーリー
- 悪魔城ドラキュラ
- ロストワールド
- キング&バルーン

<あ行>

R-TYPE LEO	20千
R-TYPE 2	22千
アーガス	15千
アームドF	15千
アッポー	15千
アルゴスの 戦士	25千
アンダーカバーコップ	38千
イーアルカンフー	25千
1943	15千
1942	8千
E D F	10千
ウルトラ闘魂伝説	25千
エイリアンストーム	15千
エクセリオン	12千
Xマルチプライ	18千
エメラルディア	15千
エレベーターアクション	23千
オーマイガー	10千

<か行>

空手道	12千
ガルメデス	25千
機動戦士ガンダム	25千
ガンホーキ	25千
キング オブドラゴン	28千
銀河任侠伝	20千
ギャングウォーズ	8千
キャデラックス	65千
キャプテンコマンドー	35千
グラディウスII	25千
コスモ ギャングザ ビデオ	50千
コスモ ギャングザ パズル	16千
ゴールデンアックス	15千
コラムス	25千
コットン	25千

<さ行>

鮫鮫鮫	15千
四川省 2	35千
ストリートファイター	25千
ストIIダッシュ	25千
ストIIターボ	40千
スーパーストII	80千
スーパーストIIX	165千
スーパーフォーミュラ	8千
スーパーワースタ'93	45千
ストライダー飛竜	98千
スカイスマッシャー	18千
セイントドラゴン (PCB)	20千
X E X E X	28千
ゼロウィング	13千
ソンソン	18千

<た行>

タンブルポップ	15千
大工の源さん	8千
ダークシールII	15千
大魔界村US	35千
達人	14千
タクスフォースハリアー	10千
ダイエットゴーゴー	15千
出たな!ツインビー	18千
DJボーイ	18千
トライゴン	25千
トンマ	10千
トリデ	25千

<な行>

忍者君 (Hつき)	12千
ナックルヘッズ	35千
ナイツオブラウンド	38千

<は行>

パロディウスだ !	20千
バンクパニック	12千
バンクショット	10千
ハチャメチャファイター	18千
バブルボブル	23千
バルガス	15千
飛翔鮫	8千
ファイナルファイト	18千
ファイティングファンタジー	18千
ファイターズヒストリー	28千
ファンタズム	15千
フラックアタック	15千
フック	30千
ブレイゾン	8千
フラッシュポイント	8千
ブラックハート	15千
プラスアルファ	23千
冨士山バスター	20千
ぷよぷよ	95千
べんべろべー	28千
ヘビーバレル	8千
ヘルファイヤー	13千
ボナンザブラザーズ	15千
ボイット	10千
ボンジャックツイン	35千

<ま行>

魔界村	25千
魔界伝説	8千
マッスルボマー	70千
マーシャルチャンピオン	38千
マッドギア	12千
Mr Do!	17千
ムスタング	10千
迷宮島	8千
モンスターランドUS	15千
メジャータイトル	25千

<ら行>

ライデン	28千
リターンオブインベーダー	28千
リブルラブル	75千
ロボコップ II	25千

<わ行>

ワンダーボーイ	10千
ワースタ'90 (PCB)	8千

<タイトーF2>

ドンドコドン	3千
ルナーク	5千
忍者キッズ	5千
メガブラスト	5千
クイズ GOGO 地球防衛軍	3千

<業務用ネオジオ>

ファイアースープレックス	4千
餓狼伝説2	8千
ワールドヒーローズ2	8千
サムライスピリッツ	28千
ミラクルアドベンチャー	15千
餓狼伝説スペシャル	35千
龍虎の拳2	35千

<ナムコロム>

球界道中記	3千

<ナムコOLD>

在庫稀少!欲しい方はお早めに!

ギャプラス	35千
ギャラクシアン	25千
グロブダー	55千
スカイキッド	48千
ゼビウス	28千
ドラゴンバスター	50千
ドルアーガの塔	65千
マッピー	38千
メトロクロス	53千

<麻雀、クイズ>

ウルトラマルヒ 麻雀	15千
とってもE 雀	8千
麻雀大予言	6千
早くやってよ	6千
麻雀殺人事件	10千
バナナドリーム BET	6千
麻雀刺客	15千
パチンコ物語	10千
麻雀クエスト	35千
クイズ DNAの反乱	5千
クイズ スクランブル	5千
クイズ クレヨンしんちゃん	35千
クイズ ろうかにたってなさい	10千

パナツイン得々セット

今、パナツインを買うとハーネスと基盤を一枚サービスします。(基盤の種類は当社に選択させて頂きますのでご了承下さい。

※価格は消費税別です。 ※価格は参考でしかありません。電話で在庫と値段を必ず確認して下さい。

★龍虎の拳2 予約受付中

代金引換システムでスピーディーな発送

現金書留も受け付けております

※詳しくはTELにてご確認下さい。

中古基板情報はFAXで!

24時間OK!

●操作方法●

まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

東京地区	03-3940-6000
名古屋地区	052-453-6000
大阪地区	06-455-6000
福岡地区	092-482-6000

(メッセージ)
「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ご希望のBOX番号を押し、続けて[#]を押して下さい。」

①ケイアイシーのBOX番号

[8][5][0][0][0][0]と[#]

(メッセージ)
「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて#を押して下さい。」

②あなたのFAX番号

(市外局番-○○○○と[#])

(メッセージ)
「○○○○ですね。今までのご指定でよろしければ[#]を、最初からやり直す場合は[0]・[#]を、続けてご利用される場合は[1]・[#]を押して下さい。」

③[#]を押す

(メッセージ)
「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい。ご利用ありがとうございました。」



S出力、PAL信号装備、高性能ビデオコンバーター

PANA TWIN

MODEL: MP-92

新価格**¥38,000**

PANA Custom(TM)

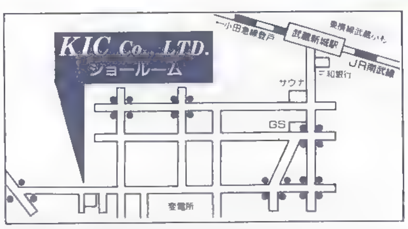
¥34,000

共通オプション

- ストII対応ハーネス……………… ¥3,000
- 麻雀ハーネス……………………… ¥3,000
- VHFユニット……………………… ¥3,000
- RGBケーブル……………………… ¥3,000

★各種ホビーゲームインターフェースカード★

- スーパーファミコン用…………… ¥8,000
- メガドライブ用…………………… ¥3,000
- PCエンジン用(6ボタン対応)… ¥8,000
- MSX用……………………………… ¥3,000
- 連射基板…………………………… ¥3,000



営業時間

AM10:00〜PM7:00
(土曜日PM5:00マデ)
※日曜日定休日デス
〈ショールーム〉
JR南武線武蔵新城駅
下車15分

SURPOTING YOUR GAMELIFE!

KIC CO., LTD. ㈱ケイアイシー

〒213 神奈川県川崎市高津区千年818
サンライフ橋

TEL:044-754-7594 FAX:044-754-7597

振込先 住友銀行武蔵中原支店 普通520412㈱ケイアイシー

※詳しい資料、在庫価格は80円切手×2枚を同封のうえ上記のGM係までお申し込み下さい。

新作基板、随時予約・販売中!!
（発売してからでは品切れ等で販売出来ない事があります）

今月の目玉商品

ストリートファイターII	¥ 8,000
ストリートファイターII'	¥12,000
ストリートファイターII'ターボ	¥40,000
豪血寺一族	¥30,000

セガROM

ボナンザブラザーズ	¥3,000
スパイダーマン	¥4,000
アラビアンファイト	¥8,000
ダークエッジ	¥8,000

タイトーPCB

ヒットジアイス	¥9,000
あしたのジョー	¥3,000
アルカノイド(P付)	¥5,000
達人	¥5,000

データーイーストPCB

コンベティションゴルフ(決勝)	¥4,000
マッドギア	¥5,000
アクトフェンサー	¥6,000
ミッドナイトレジスタンス(P付)	¥12,000
クルードバスター	¥10,000
空牙	¥13,000
ファイターズヒストリー	¥15,000
ダークシールII	¥13,000

ナムコPCB

タンクフォース	¥8,000
コズモギャングザビデオ	¥33,000
デンジャラスシード	¥18,000
ワースタ'93	¥30,000
ナックルヘッズ	¥25,000
ニューマンアスレチック	¥43,000
ファイナルラップIII	¥25,000
スーパーワールドコート	¥33,000
ワースタ'90	¥8,000

ナムコROM

球界道中記	¥3,000
ワースタ'90	¥3,000
Sワールドスタジアム	¥3,000

アイレムPCB

怪傑ヤンチャ丸	¥4,000
大工の源さん	¥6,000
ぐっすんおよよ	¥25,000
R-TYPEレオ	¥13,000
R-TYPEII	¥6,000
ギャロップ	¥6,000

SNK PCB

ネオジオハードキット(新品)	¥68,000
餓狼伝説スペシャル	¥23,000
サムライスピリッツ	¥13,000
ラストリゾート	¥8,000
忍者コマンド	¥8,000
中古カセット各種在庫有り	¥3,000ヨリ

カプコンPCB

キャプテンコマンド	¥30,000

コナミPCB

グラディウスIII	¥25,000
ゼクセクス	¥18,000
ダダンダーン	¥100,000
クオース	¥3,000

セガPCB

めくるめくストーリー	¥3,000
ロボレス2001	¥13,000
宿題を忘れました	¥3,000
廊下に立ってなさい	¥3,000
ブロクシード	¥13,000
アフターバーナー	¥35,000
アフターバーナーII	¥30,000
サンダーブレード	¥30,000
ソニックザヘッジホック	¥45,000
コットン	¥12,000

クイズPCB

クイズココロジー	¥3,000
チャンネルクエスチョン	¥6,000
クイズ学問のススメ	¥5,000
TV合衆国Q&Q	¥3,000
クイズ学園パラダイス	¥5,000
クイズF1 1・2フィニッシュ	¥7,000
クイズ島	¥10,000

麻雀PCB

麻雀コミック劇場	¥15,000
麻雀競馬王	¥18,000
トリプルウォーズII	¥10,000
麻雀エンジェルス	¥10,000
沈黙の編隊	¥8,000
麻雀ちゃんねるズームイン	¥3,000
クイズ麻雀早くやってよ	¥3,000
レディーハンター	¥3,000
麻雀ジャンジャンバリバリ	¥13,000
7次元の妖精達	¥9,000
実験ラブストーリー	¥4,000

その他PCB

スーパーフォーミュラー	¥7,000
ワールドカップ(P無)	¥3,000
ウイッツ	¥3,000
セイントドラゴン	¥8,000
ムスタング	¥6,000
ドッチボール	¥3,000
ゴークス(P無)	¥5,000
火激	¥6,000
ロードオブキング	¥12,000
ネクストスペース	¥6,000
ワールドカップ'90	¥10,000
シルクワーム	¥10,000
F1 GPII	¥15,000
仮面ライダー バトルレーサー	¥15,000
SDガンダムレインボー大陸戦記	¥18,000

**分割（ローン）始めました
最高36回**

**大型筐体基板在庫有
ハーネスもお作り致します**

インスト・マニュアルの有無、ハーネスの質問はお客様の方からお願いします。

報！ 当社でお買い上げの筐体は厳密なチェック後出荷します。またメンテ、アフターサービスも致します。

テーブル筐体

	2レバー3ボタン仕様	2レバー6ボタン仕様
セガT-13(中古)	¥48,000(パネル新品)	¥55,000
	¥43,000(パネル中古)	
セガT-26(中古)	¥70,000(パネル中古)	¥90,000
	¥75,000(パネル新品)	

モニター

ナナオ MS8-18(新品)	¥54,000
ナナオ MS8-20(新品)	¥56,000

・むき出しのモニターです（フレーム付）
・ゲームセンター仕様
・15P・21Pには対応しておりません。
☆専用ケーブル ¥3,000

アップライト筐体

		2レバー3ボタン仕様	2レバー6ボタン仕様
アイレム	マドンナ(新品)	¥210,000	¥230,000
ナムコ	エクセルキャビネット(新品)	¥218,000	¥238,000
セガ	アストロシティー(新品)	¥240,000	¥255,000
セガ	エアロシティー(中古)	¥140,000	¥160,000
セガ	シティー18(中古)	¥60,000	¥80,000

コントロールBOX

コンボAV

●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)	¥35,000
●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)	¥30,000
●VRタイプ(上記両方対応＋RF付)	¥37,000
パナツイン	¥38,000
パナカスタム	¥34,000

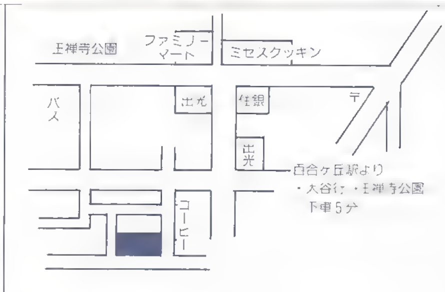
当社の価格には消費税は含まれておりません。また品物発送の際には着払いにて発送します。代引きの際には代引き手数料もお支払下さい。

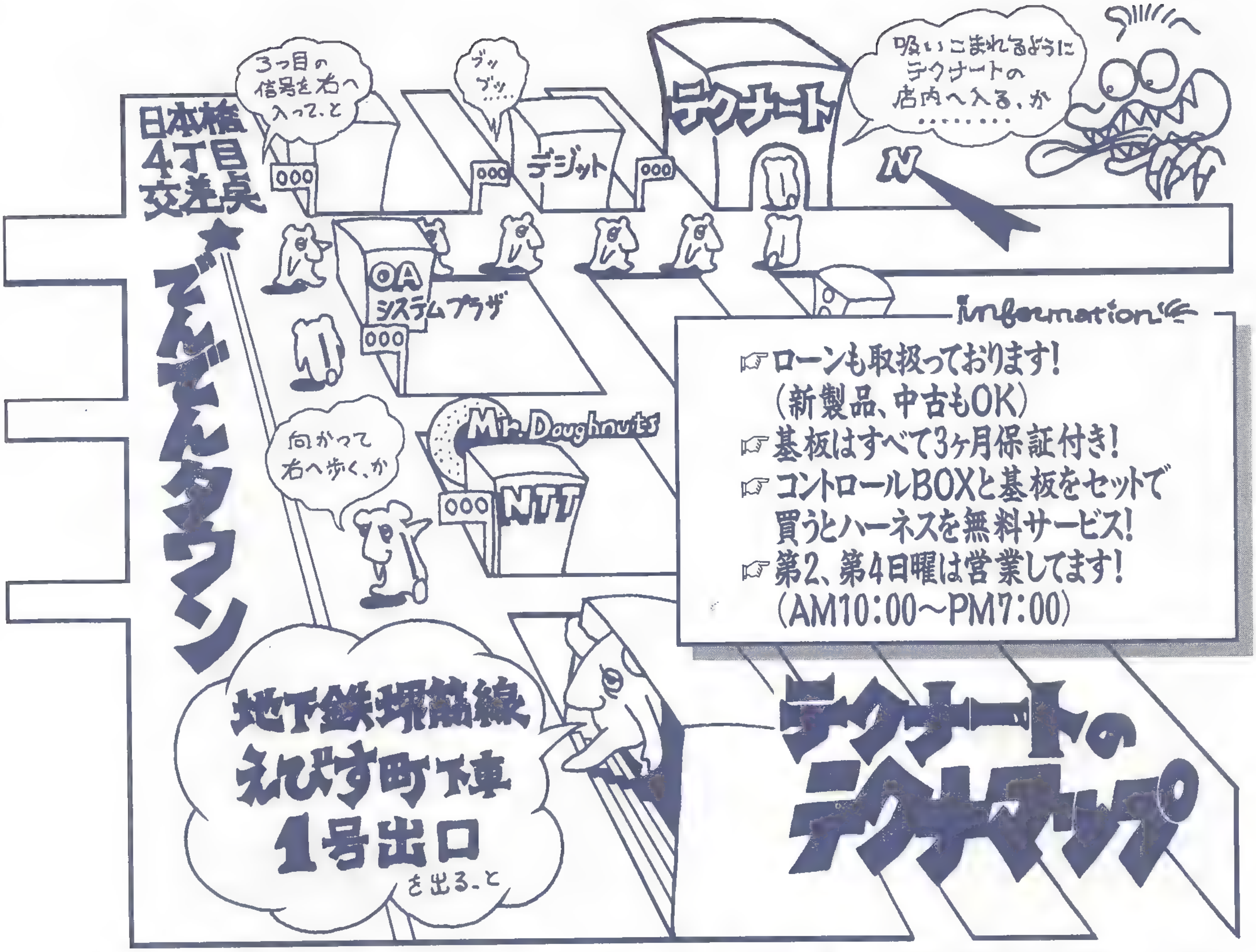
**営業時間
10:00～19:00
定休日
日曜・祝日**

SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー

新住所 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1
TEL.044(954)9459 FAX.044(966)8287

基板の在庫、価格は常に変動しております。詳しい資料をお求めの方は80円切手3枚同封の上、サンカンパニーGM係まで!※住所・氏名はちゃんと記入してネ。

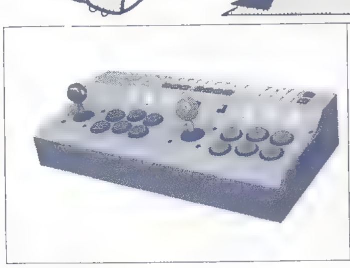


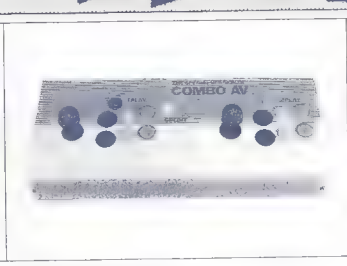


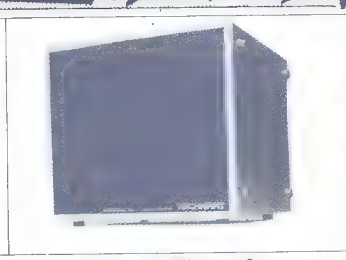


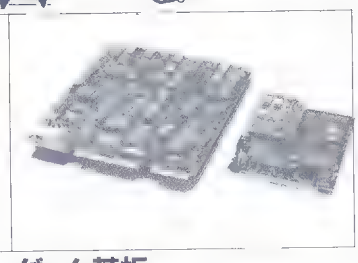
ゲームに金縛り!!











パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ/S端子標準対応。
本体 ¥38,000
別売RGB(15ピン/21ピン)ケーブル ¥3,000

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン
Vタイプ(ビデオ端子、RF対応) ¥35,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応) ¥30,000
VRタイプ(上記両方の対応) ¥37,000

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。RGB入力はアナログ21ピンおよび15ピンです。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz 24KHz切り替え可能。
高画質対応。パソコン対応。¥82,000
※代金引換発送不可

ゲーム基板

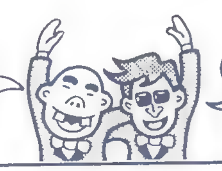
新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK!

「大阪アミューズメントマシン・オペレーター協会会員」

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00～PM7:30

中古基板も常時2,000枚在庫! くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで!



通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります!

来店レンタル可
ローン取扱

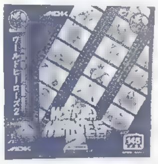
通信販売 NEO·GEO 専科

会員募集中
フリーダイヤルOK

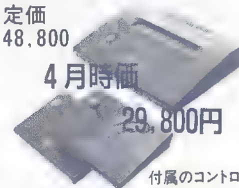
龍虎の拳2

4月時価 好評発売中

定価29,800円 27%OFF→ 21,700円



定価 28,000
ワールドヒーローズ2
Ⓝ19,000 Ⓞ15,900 Ⓚ10,000



定価 48,800
4月時価 29,800円
ネオジオ本体
付属のコントローラーは1本です。
Ⓝ29,800 Ⓞ27,000 Ⓚ21,000



定価 28,000
サムライスピリッツ
Ⓝ21,600 Ⓞ15,900 Ⓚ10,000



定価 28,000
ファイヤースープレックス
Ⓝ9,800 Ⓞ9,300 Ⓚ6,000



定価 28,000
4月 中古時価 9,300円
餓狼伝説2
Ⓝ19,000 Ⓞ9,300 Ⓚ6,000



定価 28,000
餓狼伝説スペシャル
Ⓝ21,600 Ⓞ15,900 Ⓚ12,000



定価 29,800
龍虎の拳2
Ⓝ22,900 ⓄTEL ⓀTEL

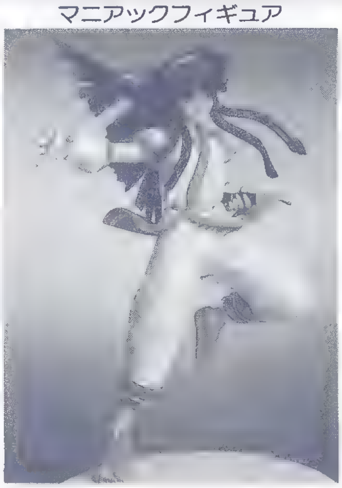
新品7,300均一		新品9,300均一	
ナム1975 定価13,800円	麻雀狂列伝 定価15,800円	ザ・スーパースパイ 定価19,000円	リーグボーリング 定価16,800円
マジシャンロード 定価15,800円	ニンジャコンバット 定価18,000円	戦国伝承 定価19,800円	キングオブモンスターズ 定価19,800円
サイバーリップ 定価18,000円	ジョイジョイキッド 定価13,800円	ワールドヒーローズ 定価23,800円	みなさまのおかげ 定価21,000円

予約受付中→			
	ファイターズヒストリーダイナマイト	ワールドヒーローズ2 JET	得点王2
	フライングパワーディスク	キングオブファイターズ	獣神遊
	餓狼伝説3	真・サムライスピリッツ	ビスコの対戦アクションゲーム

オール23%OFF以上(運賃1部負担金500円ですので実質25%OFF以上です)・税別

NEO-GEOマニアの為のコレクション

マニアックフィギュア



1/8 不知火舞 ¥5,500
1/8 キャミィ ¥5,500
1/8 ナコルル ¥6,000
1/6 不知火舞 ¥5,500
1/8 テリーボガード ¥9,500

好評発売中!!

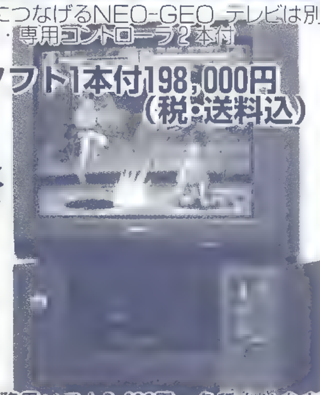
NEO·GEO DECK (業務用)

※一般の方でも販売いたします。

家庭用TVにつなげるNEO-GEO テレビは別売です
業務用・専用コントローラ2本付

人気ソフト1本付198,000円
(税・送料込)

新品



中古業務用ソフト3,000円〜各種あります.

龍虎の拳2VTR Ⓟ4,800円 Ⓖ7,000円

※グッズの代引送料は3,001円以上500円、3,000円以下800円
※グッズは定価販売となります。

MVS−1F

¥78,000
龍虎の拳2(業務用)在庫有ります。



MVS−25

人気ソフト1本付!!
Ⓝ¥468,000(税・送料込)
Ⓞ¥348,000(税・送料込)

新作発売日着
予約は1年前より受付
送料500円のみ

〒480-01愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98(名鉄柏森駅すぐ)

マガジンガレージ

☎0587-92-0808 FAX 92-1530

安心の
料金着払
システム

ローン取扱

通信販売 専科

レーザーアクティブ
LaserActive™

会員募集中 フリーダイヤルOK



定価39,000円 ↓ **31,200円**

定価39,000円 ↓ **31,200円**

ゲームソフトから アニメ・映画まで 楽しめる マルチメディア

レーザーアクティブ 定価89,800円➡**71,800円**(税別)



●マンハッタン・レクイエム ●ヴァジュラ ●ピラミッドパトロール ●I WILL ●エンジェルメイト



●悪魔の審判 ●クイズエコノザウルス ●ザ・グレート・ピラミッド

新作タイトル

●スペース・バサーカー
●ハイローラ・バトル
●ロケット・コースター
●ドラドラパラダイス

各定価**9,800円**

レーザーアクティブソフト 定価の15%OFF!!



セクシーギャルが キミのシャッター音に反応して、大胆ポーズで挑発するぞ。目指せ! 売れっ子プロカメラマン。

ヴァーチャル・カメラマン



好みのモデルが見せる一瞬の表情や動きを捉え、次々とシャッターを切る。悩まし気な瞳を狙え。髪をかきあげるしぐさを狙え。いい写真を撮れば、モデルはどんどんセクシーなポーズでキミにせまってくる。そしてついに…。気に入った写真を編集して、自分だけの写真集をつくってみてはいかが?
※このソフトは、成人向けの内容になっております。

3人の人気AV女優と勝負するアダルトゲーム。あなたが勝てば、ムフフ…なのだ。

エンジェルメイト

アダルト映画の巨匠、山本晋也監督が監修するちょっとエッチなポーカー・ゲーム。朝岡美嶺をはじめとする3人の美女達の中から好みの対戦相手を選んで、ワクワク気分のセクシー・ポーカーを楽しむもよし。本格的ルールのノーマル・ポーカーをカジノ気分で楽しむもまたよし。勝負はあなたのお気に召すまま、ご幸運をお祈りします。



レーザーアクティブでアニメや映画を楽しもう!!

※アニメ・映画は再販商品のため定価となります。

アニメベスト10				映画ベスト10			
1	美女と野獣	6	ああ、女神さま VOL1	1	ボディガード	6	グラン・ブルー
2	紅の豚	7	美少女戦士セーラームーン4	2	氷の微笑	7	ドラキュラ
3	美女と野獣(TVサイズ)	8	美少女戦士セーラームーン2	3	バットマンリターンズ	8	ボディガード(TVサイズ)
4	ああ、女神さま VOL2	9	美少女戦士セーラームーン3	4	フック	9	ブレードランナー最終版
5	ああ、女神さま VOL3	10	美少女戦士セーラームーン5	5	リーサル・ウェポン3	10	アトランティス

新作発売日着
予約は1年前より受付
送料800円のみ

〒480-01愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98(名鉄柏森駅すぐ)
マガジンガレージ
☎0587-92-0086 FAX 92-1530

安心の料金着払システム

元祖 秋葉原の基板屋

がつ〜んと基板高価買取する店!!

ゴールデンウィークは"メッセサンオー"に行こう!きっと😊だよ!

今月の目玉品

レーシングゲーム 基板のみの超特価!!

ファイナルラップ2or3(ナムコ)¥ 9,000
ダートフォックス(ナムコ)……¥29,000
WEC ル・マン24(コナミ)……¥29,000

バリバリの ガンシューティング

ビーストバスターズ‥¥39,000
(基板+ハーネス+銃2丁)
(1989年:SNK)迫りくるゾンビを撃ちまくれ!
オリジナルの銃だから臨場感満点!!

おすすめ基板

サンダードラゴン2(新品) ¥38,000	ソニック・ザ・ヘッジホッグ(P付) ¥49,000
デッドコネクション(F2込) ¥24,000	ゴジラ(新品) ¥23,000

※価格は変更されている場合があります。TELにて御確認下さい。

(18インチテーブル筐体 大特価¥25,000より)

真のナムコファンに贈ります。
ティンクルピット(新品)超特価¥TELにて!

超珍品

DECOカセットシステム
プロサッカー ¥25,000
(ハーネス付)

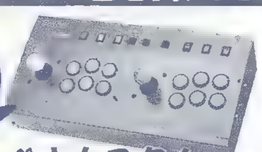
ロケーション通信

2Fの3画面筐体は、上旬—忍者ウォリアーズ、下旬—ダライアスIIとなっています。もちろん、ナイトストライカー、グラディウス筐体も元気に稼動中です。みんな遊びに来てね!

各種コントロールBOX、どこよりも超激安!

気になるお値段はTELにて……。

とにかく基板で遊びたい君に。



パナカスタム

麻雀も出来る本格派!



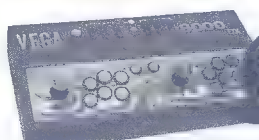
パナツイン

ゆとりのある2プレイ!



シグマAV3000&6000ターボ

ストII純正パネル使用!!



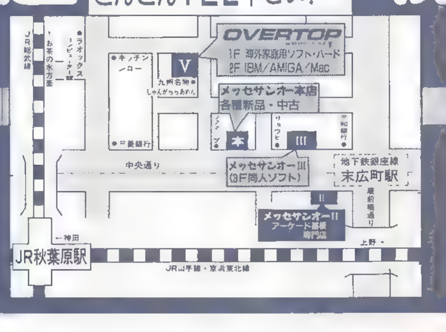
ベガ9000DX

通信販売も絶好調!!

お電話にてご注文後、即発送。代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価買取

不要な基板・コントロールBOX等、高値にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!



通販リスト送付開始 希望される方はハガキに〒番号、住所、氏名、TELをご記入の上、下記住所にお申し込み下さい。

ゲームフリークのオアシス
メッセ サンオーII
基板販売事業部
〒101 東京都千代田区外神田3-14-8

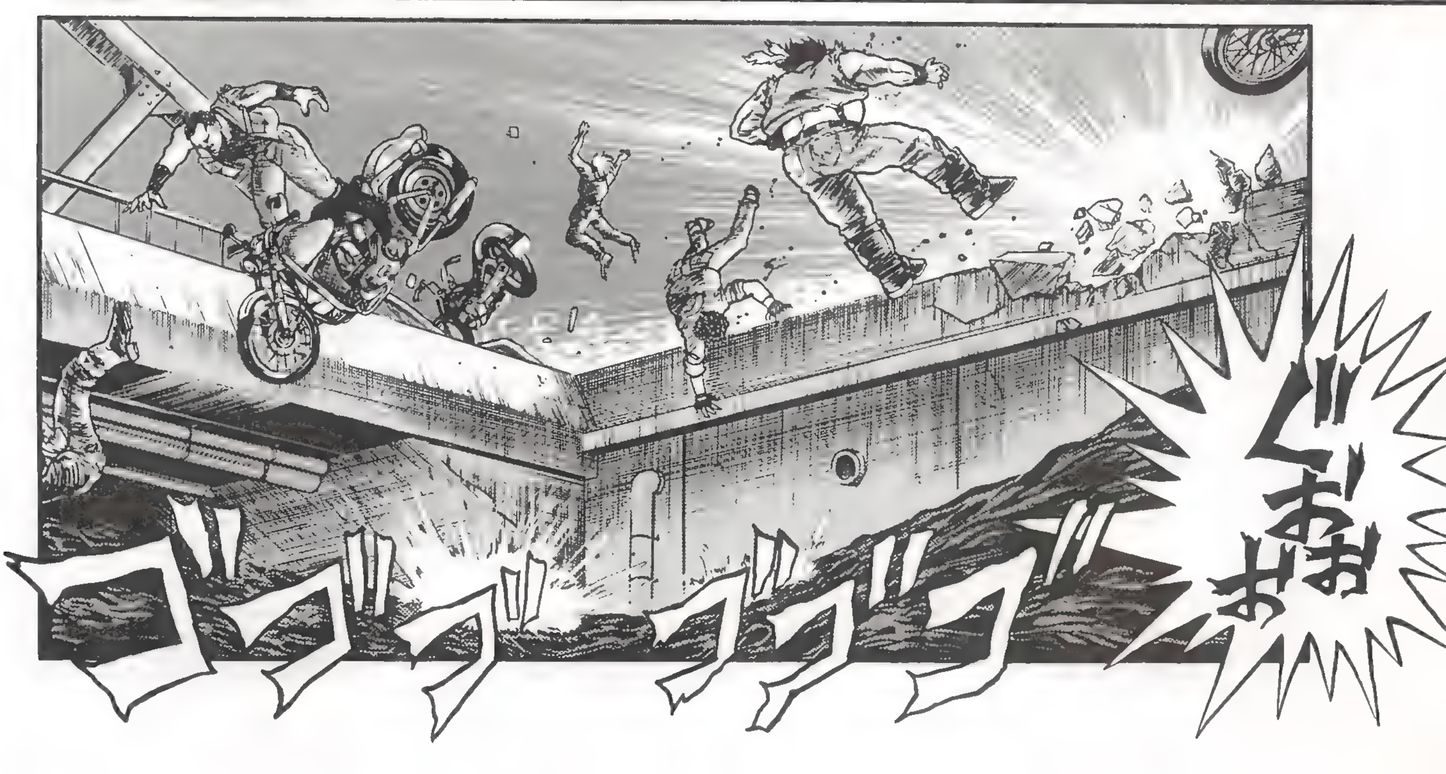
☎03-3255-3453

営業時間	
月曜〜金曜	11:00〜20:00
土曜	10:00〜20:00
日曜	10:00〜19:30


きさまを倒す!!
龍虎の拳
SNK TM
第12回
画：天獅子悦也
作：石井ぜんじ


ベノムストライク対超ドロップキック！激突!!
ぐあっ
キング！
フフ……オレのパワーの方が一枚上だったようだな…
ゴゴゴゴ


がくっ
うっ!?
今の力では
ヤツの脚一本と
相討ちにもちこむ
だけで限界だ!
キング!
だが
これでヤツを
倒せる!
今しかない!
早く撃て
リョウ!
ハァァア
く…くそ
脚が!
グゴゴゴ
ザザ
ザザ


覇王翔吼拳！

ぐおおお
ゴゴゴゴゴゴ


バアアアン
すごい…
あの巨体を海まで吹っ飛ばした…
おかげで一瞬のスキを突くことができたが…
大丈夫かキング？
ジャックを倒すのに協力してもらっただけだ
別に仲間になったわけじゃない
それより早くユリを追って行ったらどうだ
組織から脱出させて自由の身にしたがMr・B I Gがあきらめるハズがないぞ


ユリを…
救い出してくれたのかキング…！
Mr・カラテを追って暴動の街へ戻っていった危険だが彼女の意志でな…
妹のことで大きな借りができたなキングいずれ返そう
返してもらうさいつか再びおまえと闘う時今度は私が勝つことでな
さあ行け組織の本拠地のあの工場にはBIGがいるはず
BIGを倒さねばMr・カラテの事わからない

●・ゲーメストから始まったあの「アンダーカバーコップス」が単行本登場！古葉美一先生の世界が980円で!!描き下ろし付き!!




フフフ…若く未熟な気であふれておるな…
ゴオン ゴオン
リョウサカザキ!
ゴオン ゴオン
二本の棒…!
きさまがMr・BIGだな


フフフ…
見えるぞ
怒りの闘気が…
怒りにまかせて
ここまで闘ってきたが
そんな状態で私に
挑むつもりか?
強がるな！
ユリはすでに脱出
したし暴動も鎮圧
されつつある！
ブラックサバス作戦は
まだ終っておらん！
ユリをさらった真の
理由に気づかんとは…
くっくっくっ
きさまはまだ
極限流奥義の
秘密をわかって
おらんらしいな！
なんだと！


極限流は気を操る格闘技！自在に気を高めるすべを身につければ
ガラガラ
ガラ
たしかに体格も間合いも超越した超人的な攻撃も可能だ！きさまのようにな！
うおっ!!
だが極限流の秘密はそんなところにあるのではない！
極限の気を会得できれば相手の気を圧倒し意のままに従わせることも可能なのだ それが何万人もの人間であろうがな！
不敗の格闘家Mr・カラテのように生身の人間が無敵の超人兵器にもなるのだ！



●ゲーメストのコミックの原点はこれだ。レオ・アドバ先生の「餓狼伝説――新たなる闘い――」は980円で絶賛発売中だぞ!!



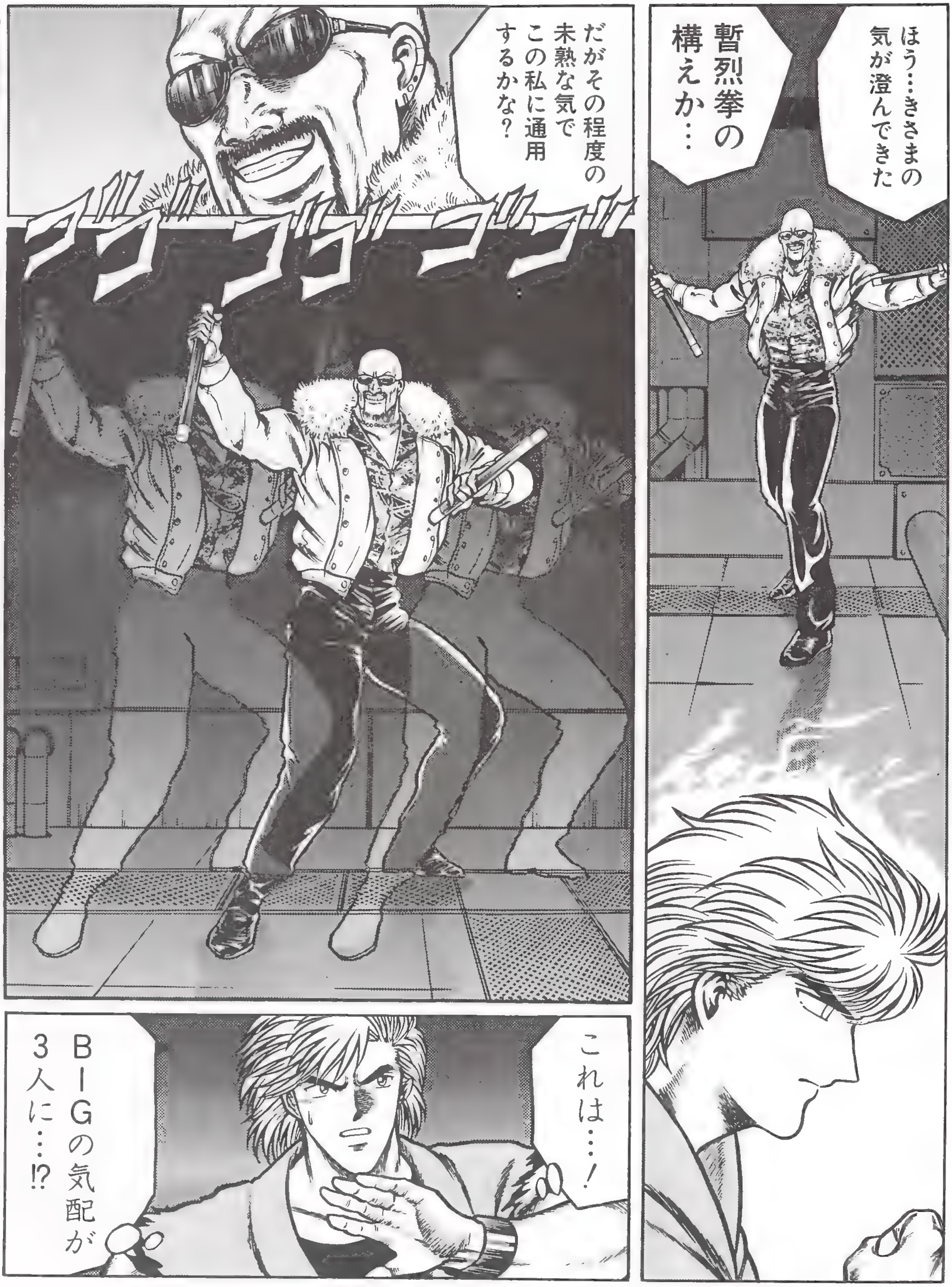
奥義を独占できれば
サウスタウンなど
支配したも同然!
ビュッ
ユリの代わりに今度は
きさまをエサに
再びタクマ・サカザキを
支配してくれるわ
ガッ
ムッ!?
きさまは…
極限流空手の
敵だ!
この場で
たたきつぶ
してやる!
フッ
ザッ

合併号ということでちょっと一息？
石井ぜんじ編集長に励ましのお便りを

〒101東京都千代田区内神田1−11−4藤吉ビル3F
㈱新声社ゲーメスト「龍虎の拳」励おた係まで




彼等は闇夜のジャングルの中でも狩りをする！
漆黒の闇の中で獲物の気配を標的にこの短い棒だけでな…！
くっ…！気をこのように使う者がいるとは…！
こっちも眼でなく気配で探るしかない…！



龍虎もクライマックスに突入、ますます力のこもる天獅子悦也先生に励ましのお便りを

〒101東京都千代田区内神田1−11−4藤吉ビル3F
㈱新声社ゲーメスト「龍虎の拳」励おた係まで



ゴ…ゴゴゴゴ…ッ
ムンッ！
つけいるスキのないビッグ！リョウはどう闘うか⁉
気を操って分身を
増やすくらいの芸当が
できなくては戦闘の
プロとはいえぬ！
来いリョウ
親子の再会は地獄で
させてやる！
ぐあ！
ベキベキ
バキ
強い…！
TO BE CONTINUED…

●何枚もハガキを出されるときは、封筒にまとめて入れてネ。安くなりますよ。待ってま〜す。

郵便はがき

101-00

ここに80円
切手をはっ
てください

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル

株式会社 新声社

四コマ大募集

サムライスピリッツ係

龍虎の拳2係

(ふりがな)

年齢 (　　)歳
性別 (男・女)

ご住所 〒□□□-□□ 電話(　　　　)

①小学(　)年 ②中学(　)年
③高校(　)年 ④大学(　)年
⑤社会人 ⑥その他(　　)

キリトリ線

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル

株式会社 新声社

君こそGAMEST行
(5月30日号)

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話(　　　　)	
1 小学(　)年 2 中学(　)年 3 高校(　)年 4 大学(　)年 5 社会人 6 その他(　　)	

キリトリ線



キリトリ線

※分かっていると思うけど、四コマは縦書きなので、横書きにして送って来ないようにしてね。

←タイトルは、鉛筆で書いといて下さいね。

（ペンネーム　　　　　　）

キリトリ線

サムライスピリッツと龍虎の拳2、いつでも送ってください。両方ともジャンジャン送ってね。その場合このワクを150%拡大したもので描いてくれるとキレイに印刷できるのだ。

書店（帖合）印

部数　　　　冊

ゲーメスト

No.38	No.64	No.104
No.44	No.77	No.105
No.47	No.80	No.106
No.48	No.81	No.107
No.49	No.84	No.108
No.50	No.86	No.109
No.51	No.90	No.111
No.52	No.91	No.112
No.53	No.92	No.113
No.54	No.93	No.114
No.55	No.94	No.115
No.56	No.96	
No.57	No.99	
No.60	No.102	

●お求めの号に○を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03659

キリトリ線

ゲーメスト

①現在までのバックナンバー

No.38（'89 11月号）	No.90（'93 5月号）
No.44（'90 5月号）	No.91（餓狼2増刊）
No.47（'90 7月号）	No.92（'93 6月号）
No.48（'90 8月号）	No.94（'93 7月号）
No.49（'90 9月号）	No.96（'93 8月号）
No.50（'90 10月号）	No.99（ワーヒー2増刊）
No.51（'90 11月号）	No.102（サムスピ増刊）
No.52（'90 12月号）	No.104（格闘増刊2）
No.53（'91 1月号）	No.105（'93 1月号）
No.54（'91 2月号）	No.106（餓狼SP増刊）
No.55（'91 3月号）	No.107（'94 2月号）
No.56（'91 4月号）	No.108（スーパーストII増刊）
No.57（'91 5月号）	No.109（'94 3月号）
No.60（'91 8月号）	No.111（'94 4月号）
No.64（ストII増刊号）	No.112（ギャルズアイランド3）
No.77（ダッシュ増刊）	No.113（'94 5月号）
No.80（'92 11月号）	No.114（'94 5月15号）
No.81（オールカプコン）	No.115（龍虎の拳2増刊）
No.84（'93 2月号）	
No.86（'93 3月号）	
No.87（ギャルズアイランド2）	

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文ください。注文書としてご利用できます。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名	
スコア	PTS.　　月　　日 達成
面　数	備考（タイム・残機）
難易度 機数設定	

ゲームセンター		
名前		
住所		電話

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長　　　　　　　　㊞

キミのへやを10倍おもしろくする

価格は毎週変動します。電話でご確認下さい。

「スーパーストリートファイターⅡX」ROM交換受付中

カプコン
スーパーストリートファイターⅡX 特価
スーパーストリートファイターⅡ 特価
ストリートファイターⅡ 特価
ストリートファイターⅡ' 特価
ストリートファイターⅡ'ターボ 特価
天地を喰らう2 特価
天地を喰らう 特価
キャプテンコマンド 30,000
キングオブドラゴンズ 25,000
戦場の狼Ⅱ 40,000
ロストワールド(P付) 118,000
1941 55,000
チキチキボーイ 30,000
ファイナルファイト 17,000
トップシークレット 20,000
魔界村 18,000
ラストデュエル 15,000
マッドギア 8,000
バルガス 15,000
虎への道 15,000
アレスの翼 20,000
ソンソン 12,000
戦場の狼 10,000
1942 8,000
1943 13,000
クイズ三国志 2,000
クイズ殿様の野望 2,000

NEO GEO家庭用
NEO GEO本体 特価
餓狼伝説スペシャル 16,000
ファイターズヒストリーダイナマイト 予約受付中

NEO GEO業務用
MV-1FZ(NEO GEOマザー) 特価
サムライスピリッツ 特価
餓狼伝説スペシャル 特価
ファイターズヒストリーダイナマイト 特価
龍虎の拳2 特価
餓狼伝説2 3,000
ニンジャコマンド 12,000
アンドロデュノス 6,000
ワールドヒーローズ2 3,000

リーグボーリング 8,000
ラストリゾート 10,000
ラギ 8,000
マジシャンロード 7,000
ASOⅡ 7,000
ミラクルアドベンチャー 特価
ビューポイント新品(3本のみ) 42,000

ナムコ
システムⅡ 25,000
コズモギャングザビデオ 40,000
オーダイン 50,000
スーパーワースタ'93 28,000
パックマニア 35,000
ロンパーズ 38,000
メルヘンメイズ 45,000
ドルアーガの塔 60,000
ワンダーモモ 特価
パックランド 58,000
フォゾン 70,000
グロブダー 50,000
リブルラブル 70,000
ホッピングマッピー 120,000
バラデューク 38,000
ニューマンアスレチック 特価

コナミ
マーシャルチャンピオン 特価
ガイアポリス 特価
悪魔城ドラキュラ 60,000
エイリアンズ 45,000
クライムファイターⅠ 8,000
クライムファイターⅡ 25,000
Xーメン 25,000
ザ・シンプソンズ 28,000
出たな！ツインビー 14,000
アステリクス 32,000
パロディウスだ 14,000
ファイナライザー 6,000

タイトー
トップランキングスター 30,000
カダッシュ 8,000
ヴォルフィード 9,000
クライムシティ 28,000

ラスタンサーガ 23,000
中華大仙 4,000
チャンピオンレスラー 3,000
バブルボブル 25,000
エレベーターアクション 10,000
バイオレンスファイト 25,000

東亜プラン
アウトゾーン 10,000
ゼロウィング 12,000
達人 7,000
達人王 23,000
バツグン 特価

セガ
バーニングライバル 特価
ゴールデンアックスⅡ 特価
タントアール 25,000
テトリス 8,000
コラムス 18,000
ブロクシード 10,000
モンスターランド 10,000
ムーンウォーカー 15,000

データイースト
ファイターズヒストリー 18,000
デスブレイド 15,000
空牙 22,000
アクトフェンサー 8,000
ロボコップⅡ 17,000

アイレム
海底大戦争 特価
ぐっすんおよよ 特価
アンダーカバーコップス 35,000
エアデュエル 8,000
ガンフォース 10,000
ボンバーマン 10,000
トンマ 6,000
大工の源さん 5,000
スパルタンX 15,000

モクモ
雷電 25,000
雷龍 8,000

雷牙 10,000
クイズDNAの反乱 2,000
サンドスコーピオン 8,000
スターフォース 18,000

バンプレスト
ゴジラ 特価
マクロスⅡ 20,000
ウルトラマン 5,000
ウルトラマンクラブ 8,000
SDガンダム 6,000
SDガンダムネオバトル 18,000
機動戦士ガンダム 12,000

ジャレコ
ファンタズム 8,000
ロッドランド 18,000
サイバトラー 14,000
EDF 6,000
伊賀忍術伝 9,000
天聖龍 7,000
ロードオブキング 9,000
P−47 7,000
ソルダム 8,000
ビッグストライカー 16,000

その他
豪血寺一族 特価
上海 10,000
おいしいパズルはいりませんか 10,000
テラフォース 7,000
WWFスーパースターズ 3,000
WWFレッスルフェスト 3,000
ドッヂボール 2,000
W. ドラゴンⅡ・Ⅲ 3,000
ビーチバレー 3,000
アルファックスZ 4,000
ブレイゾン 4,000
ダブルウィングス 20,000
ムスタング 8,000

バンダイク 8,000
ギガンデス 9,000
タスクフォースハリアー 7,000
レディバグ 40,000
ストリートスマート 7,000
スカイアドベンチャー 18,000
サイコソルジャー 70,000
アテナ 25,000
富士山バスター 15,000

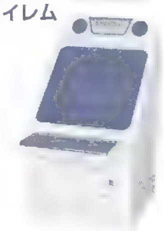
麻雀
キャンパスハンティング 4,000
麻雀夏物語 5,000
おとなの麻雀 2,000
スーパーリアル麻雀PⅡ 13,000
麻雀フライデー 1,000

他多数

下取りコーナー
スーパーストⅡ 相談
パニッシャー 50,000
マッスルボマー 50,000
ロストワールド(P付) 相談
リブルラブル 50,000
ドルアーガの塔 38,000
イシターの復活 90,000
ファイネストアワー(ROM) 30,000
ワルキューレの伝説(ROM) 25,000
パックマニア(ROM) 18,000
メルヘンメイズ(ROM) 20,000
恋のホットロック 48,000
悪魔城ドラキュラ 40,000
サイコソルジャー 55,000

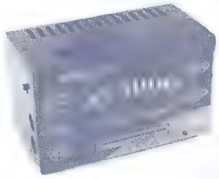
その他なんでも可

アイレム



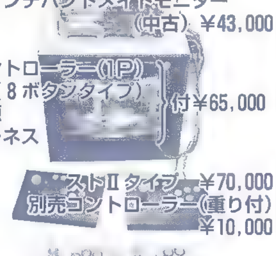
マドンナ(中古)¥130,000

シグマ電子



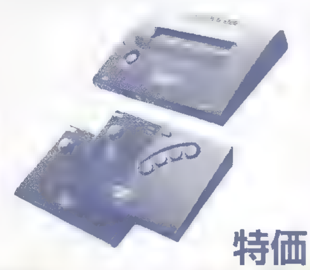
AV-3000 ¥25,000
Σ6000 ¥13,800

18インチハンドメイドモニター(中古)¥43,000



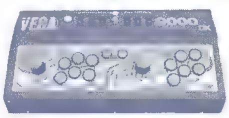
コントローラー(1P)(8ボタンタイプ)・電源・ハーネス 付¥65,000
ストⅡタイプ ¥70,000
別売コントローラー(重り付) ¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能
14インチモニター(中古)¥30,000もあります。

NEO-GEO



特価

ハッピー商会



VEGA-9000DX ¥53,000

KIC

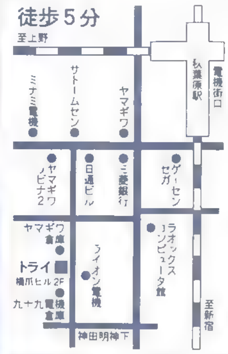


PANACUSTOM ¥34,000

KIC



PANA TWIN ¥38,000



株式会社
トライ
新住所 〒101 千代田区神田3-2-13橋爪ビル2F
TEL.03-5295-0667
FAX.03-5295-1958
営業時間：11時〜7時30分まで
日曜日は11時〜6時まで
毎週水曜日定休

※当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には、基板のサービスをいたします。お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

ゴールデンウィークは この3本

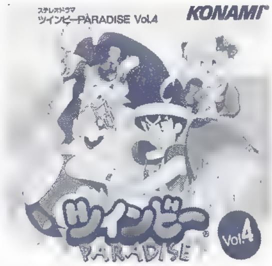
ツインビーPARADISE 熱唱!ボーカルバトル編



1994年4月21日発売
キングレコード
CD：KICA－7636
価格：￥2800（税込み）

ステレオドラマ「ツインビーPARADISE」よりボーカルバトル編が登場！なんとこれにはあのコナミ矩形波倶楽部がバックアップ。ツインビーが！ウィンビーが！ライトが！パステルが！マドカが！ワルモン博士が歌合戦する！収録曲はツインビーBGMアレンジ、オープニングテーマ曲、ドラマエンディング曲、古川もとあき氏の新曲と全部で12曲！とにかく中身が濃い1枚。リスナーは必聴だぞ。

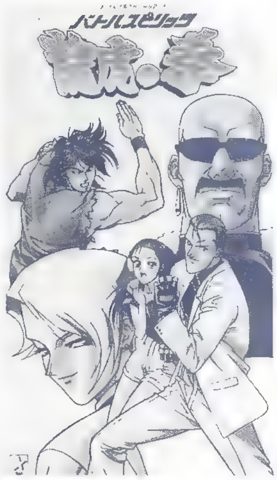
ツインビー PARADISE Vol.4



1994年4月21日発売
キングレコード
CD：KICA－7635
価格：￥2800（税込み）

10月から文化放送で日曜の深夜0時より放送中のステレオドラマ「ツインビーPARADISE」をCD化。そのシリーズももう第4弾となる。今回収録されているドラマは第13話から第16話の4編分。これに加えてウィンビーこと西原久美子さんのショートダイアリー、古川もとあき氏の作曲&演奏のドラマサントラを2曲収録。さらには國府田マリ子さんが歌う「HOPE」のカラオケもついている。

バトルスピリッツ 龍虎の拳

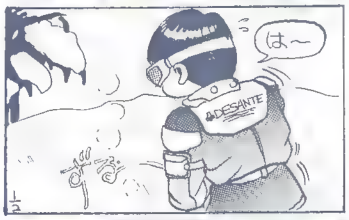


1994年4月21日発売
キングレコード
VHS：KIVA-200
LD：KILA-107
価格：￥6800（税込み）

フジテレビ系で放映されたアニメ「龍虎の拳」がビデオとLDで発売。同時にサウンドトラック版（2800円）も発売される。

今月の新作情報

WORKS MAN DISC BOX



ずるずる

編集部に来る途中（車や電車内）で最近聴きまくっているのがナムコのリッジレーサーとサイバースレッド、そしてバーチャファイター。VGMもクオリティが高くなったのでアレンジでなくてもすんなり聴けるのがいいよね。話は変わるけど、3月最終の日曜日、ついに念願のスキー1級を取得。久々に自分に投資しててよかったと思った。

國府田マリ子のゲームミュージアム

第2回　怪獣無法地帯の巻

●いよいよ本格的にスタートしたゲームミュージアムコーナー。今回はゲームミュージックチャートをバリっと小解説だ!!

主演…國府田マリ子
共演…佐藤プロデューサー
邪魔者…田渕健康





國府田マリ子、ヒットチャートを語るの巻

國府田…えー、いつもいつもリクエストのおハガキありがとーございます♡
　今回は、サクサクっとヒットチャートの分析をやってみたいと思います。
　まずパッと目で見てみると龍虎の拳2が強いですね。
田渕…ゲームの人気も手伝って、安定した強さっス。
國…サムライスピリッツもイメージアルバムで復活してますし、息が長いですねー。
　ダダンダーンがチャートから消えちゃいましたけど、私まだ当のゲームをやったことないんですよ。
その他…何———っ!!
田…あのスバらしいダダンダーンをまだプレイしていないなんて、マリ子さんの人生半分っスよ!!
國…じゃあ私の人生の半分はダダンダーンなんですね(泣)。今度見つけてプレイしますぅ。あ、とうとうPOPNツインビーもチャートから消えちゃいましたね。
佐藤プロデューサー…実はPOPNツインビーは17週連続チャートインしてたんだよね。
國…10位圏外に落ちちゃって残念だなぁー。
　あと、珍しいところでは、ファイアーエムブレムとかチャートに入ってますね
田…突発的に。
國…任天堂さんと言えば、マザーIIはどうなっちゃったんですかねー。私楽しみにしてるんですけど。
田…私も実は楽しみにしてるんですよハハハハハハ。
佐…全然ゲーメストと関係ない方向に話が流れてますね…。
田…あ、さて、話を戻して…こうして見てみると、アーケードゲーム以外のCDも、チャートを半分占めてますよね。
國…そうですね。ゲームミュージアムは、ゲームに関連するCDなら全部リクエストの対象になってますから。
　でも特に、私の曲を紹介できる時はすごく嬉しいです。
田…チャートではコナミ勢が健闘してますね。
佐…うん、コナミレーベルの作品は安定した人気を得ているようだしね。
國…あとイキナリ魔法大作戦もチャート上位に現れてますがー、一体ナニモノなんでしょーか?
田…大作戦でしょう。
國…大作戦ですか。
(沈黙)
國…話を戻して…今回はぱぱっとチャートを見回してみましたけど、ゲームミュージアムでは、皆様のリクエストを大大募集中です。
田…昔のゲームミュージックでもリクエストOKなんですよね?
佐…最近のゲームに限らず、懐かしいゲームミュージックのリクエストも可です。ちなみに組織票もOK。
國…番組内容もトークコーナー、チャート予想トトカルチョ等々盛り沢山の内容なので、まだ聴いたことのない方は、ぜひ一度聴いてみてください。
田…一度と言わず千回聴こう。
國…このコーナーにも、ご意見ご要望がありましたらどんどんお寄せくださいね♡
田…じゃあ今回はこんなところっスか。
國…こんなところですね。
　(つつがなく終わる)
　次回「マリ子さんカンボジア死闘編」お楽しみに(虚)。

94.3.6 OA		3.13 OA	3.20 OA	3.27 OA
①	龍虎の拳2	①龍虎の拳2	①龍虎の拳2	①龍虎の拳2
②	ツインビーパラダイスVOL.1	②ツインビーパラダイスVOL.1	②ツインビーパラダイスVOL.1	②ツインビーパラダイスVOL.2
③	サムライスピリッツイメージアルバム	③ツインビーパラダイスVOL.2	③魔法大作戦	③魔法大作戦
④	POPNツインビー	④サムライスピリッツイメージアルバム	④ツインビーパラダイスVOL.2	④ツインビーパラダイスVOL.1
⑤	ツインビーパラダイスVOL.2	⑤ファイアーエムブレム	⑤銀河お嬢様伝説ユナ	⑤銀河お嬢様伝説ユナ
⑥	MADARA 2	⑥究極戦隊ダダンダーン	⑥サムライスピリッツイメージアルバム	⑥サムライスピリッツイメージアルバム
⑦	戦国エース	⑦ナムコサウンドエクスプレスVOL.11	⑦POPNツインビー	⑦POPNグラフティ
⑧	スーパーストリートファイターII	⑧POPNツインビー	⑧スーパーストリートファイターII	⑧戦国エース
⑨	ツインビーレインボーベル	⑨コットン100%（アルバム）	⑨サウンドエクスプレスVOL.11	⑨ファイターズ・ヒストリーダイナマイト
⑩	究極戦隊ダダンダーン	⑩銀河お嬢様伝説ユナ	⑩コットン100%	⑩ファイアーエムブレム

Brand New & Best10

TOP10 3/1〜3/15 ㋘屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	商品番号	価格
CDトップ10	1位	―	203	ツインビーPARADISE Vol.3	01287	2800円
	2位	1	128	龍虎の拳2	01280	1500円
	3位	2	116	魔法大作戦	GCD-3	1800円
	4位	―	55	F.H.ダイナマイト フライングパワーディスク	01290	1500円
	5位	―	49	バーチャファイター	01272	3000円
	6位	3	46	サムライスピリッツイメージアルバム	01282	2500円
	7位	6	33	戦国エース	GCD-1	3000円
	8位	4	31	スーパーストリートファイターⅡ	01270	2000円
	9位	8	24	餓狼伝説スペシャル	01256	1500円
	10位	5	21	リッジレーサー	01274	1500円
ビデオトップ10	1位	1	276	スーパーストリートファイターⅡ	GV-7	6800円
	2位	2	40	バーチャファイター	V-76	3800円
	3位	3	31	餓狼伝説スペシャル	GV-06	7000円
	4位	4	19	サムライスピリッツ	GV-04	7000円
	5位	―	4	エアーコンバット	V-77	4900円
	5位	―	4	ワルキューレの伝説	V-55	4000円
	7位	5	3	グラディウスⅢ	V-48	6500円
	7位	―	3	ストリートファイターⅡダッシュターボ	V-73	4800円
	7位	―	3	ワールドヒーロー&ワールドヒーロー2	V-74	4800円
	7位	7	3	マージャンギャルズグラフィティVol.1	V-30	2884円

CD&ビデオトップ10

今月の総評

今月のCD&ビデオのトップ10を見てみると、半数がニュータイトル。3月後半にニュータイトルの発売が多かったためであるが、確実に売り上げ数に出てきているということは発売元としては狙い通りであったといえる。

売れ筋は確かに強い。しかしこれはほんの一部のタイトルでしかない。今後もっと増えることを期待したい。

CD編

超久々かな、格闘ゲーム以外のタイトルがトップを取るのは！今大人気の格闘ゲーム「龍虎の拳2」を押しのけて1位になったのは「ツイパラVol.3」。ラジオのリスナーが増えてきた結果かも知れない。

2位は龍虎の拳2。3位に魔法大作戦。安定して強い。



ツインビーパラダイス3

4位にはデコの2タイトル収録のものが入った。

5位は今話題のバーチャルリアリティー格闘ゲームのバーチャファイターが入った。

6位以下は前回の3位以下がランクダウンしている。

サムライスピリッツ、SストⅡが下がってきている。後続のタイトルが欲しいところ。

ビデオ編

1位から4位まで前回と変わらず強く、ほかを寄せつけずにキープした。

前回やたら多かったOLDタイトル。さすがに今回は消えるかと思ったところ、グラⅢのみ生き残った。入れ換わりワルキューレの伝説が復活。

ちょっと前のタイトルも力を取り戻し再び入った。

近いうちにニュータイトルが出るので、それによる変動に注目したい。



スーパーストⅡ

ストIIがアニメ映画になって登場!





対戦格闘ゲームの火付け役ともいえるストリートファイターIIのアニメが、劇場用映画として今夏に上映される。タイトルは「ストリートファイターII」だけど、キャミィやフェイロンといったスーパーストIIのキャラクターもしっかり登場するぞ。

ストーリーは、リュウとサガットが初めて闘ったところから始まる。それから数年後、ストリートファイトはさらに世界中で激化し、ファイターたちは派手に暴れ回っていた。そのパワーを利用しようとする犯罪シンジゲート"シャドルー"。その総帥・ベガは人の意識をコントロールする特殊能力"サイコパワー"を操る魔神であった。彼はストリートファイターのパワーに目を付け、悪による世界征服"P計画"実現の兵器として利用しようと企んでいた……。

スタッフは、監督・脚本を『銀河鉄道の夜』『タッチ』3部作を手がけた杉井ギサブロー氏が担当し、キャラクターデザインに村瀬修功ら若手を起用しているぞ。気になる声優陣はただいま選考中だから、次号以降の続報を待とう!

ライブUFOでバーチャ&デイトナUSA大会が開催されるぞ



毎年この時期(4月29日～5月8日)になると行われるライブUFOで、スポーツ関係のゲームを集めたアトラクションVIRTUAL STADIUMがある。そのアトラクションで夜にバーチャ・ファイターとバーチャ・レーシングのトーナメント形式の大会(V・1グランプリとVF・1グランプリ)で、デイトナUSAのタイムアタック大会が連日開催されるぞ。

参加人数はV・1&VF・1グランプリは先着64名で、参加費は無料。デイトナUSAは制限はなしで、参加費は有料だ。決勝戦は5月8日で、決勝に進めるのは32名(5月6日を除く各日のベスト3入賞者と5月6日のベスト8)。予選トーナメント優勝者にはライブUFOオリジナルグッズとSEGA商品が、決勝大会優勝者にはメガドライブと豪華商品がもらえるから、腕におぼえありな人は参加してみては?

お問い合わせ
LIVE UFO運営室
☎03-3359-1885

爆風スランプが監督したCD-ROMソフトが発売中



爆風スランプと言えばいくつものヒット曲を生み出しているROCKバンドだけど、ボードゲームのデザインをしているのも結構有名。その爆風スランプが、今度はコンシューマー機のCD-ROMソフト（スーパーCD-ROM²、メガCD）のアドベンチャーゲーム『爆伝(バクデン)～アンバランスゾーン～』を総監督することになったのだ。

このゲームはオタクな15歳の宅人(タクト)が主人公で、ある日突然爆風スランプの神様・爆神（バクシン）が彼の前に現れた。すると爆神は宅人にいきなり「アンバランスゾーンへ行き、壊れてしまった世界を音楽の力で修復するのだ」と、勝手な勅命を下した。そして宅人は爆神の手によりアンバランスゾーンに送り込まれてしまった……。

爆風スランプ以外にも、キャラクターデザインに赤塚不二夫、ゲームプロデューサーに阿賀伸宏（小説・魍魎戦記マダラ）、ゲーム制作に工画堂スタジオ（シュヴァルツシルトなど）と豪華なスタッフで作られているぞ。

アニメ版「餓狼伝説」が映画になるぞ！



92年、93年と連続でアニメーションとしてテレビで放映された餓狼伝説。94年は映画として7月に上映されるぞ。

紀元前300年ごろギリシヤとオリエントに一大帝国を築いたアレクサンダー大王。彼は東方征服を試みるが、それを挫折させた一人の男がいた。その男の体術が、様々な形に派生して世界各地の格闘技となる源流であった。

そして現代。テリーたちはふとしたことがきっかけで、その男がまとっていた〝幻の闘衣〟を求めて地中海・ロドス島に旅立つことになった……。

監督はテレビアニメ版でキャラクターデザインをしていた大張正己氏が初の劇場用アニメに挑戦。今回は監督でなく総作画監督、キャラクターデザインも兼ねているのだ。

声優もテレビ版と同じキャスティング。テリー役を錦織一清、アンディ役を難波圭一、ジョー東役を檜山修之らが演じているから、テレビ版を見慣れている人は違和感なく見ることができるぞ。

実績の12年。NEWゲームからレアゲームまで!!在庫豊富!!

㈱キョーワインターナショナルは着実に歩んでいます。基盤高価買入。基盤の修理も承ります。

アイレム

R-TYPE	8K
トンマ・怪傑ヤンチャ丸	各5K
Xマルチプライ	10K
ギャロップ	5K
ドラゴンブリード	6K
エアデュエル	6K
イメージファイト	6K
大工の源さん	5K
ガンホーキ	12K
ヘッドオン 許諾品	38K
スパルタン X	10K
カプセルインベーダー	48K
10ヤードファイト	8K
銀河帝国の逆襲	28K
サンダーブラスター	15K

SNK

サスケVSコマンドー	48K
サターンofサターン	68K
ジョイフルロード	28K
スカイソルジャー	8K
ギャングウォーズ	10K
航空騎兵物語	6K
脱獄	5K
スカイアドベンチャー	18K
ネオジオMV 1 基盤	68K
〃MV-1FZ(新品)	特価
業務用カセット 各種有り	特価

カプコン

ドカベン・アタックス	各5K
カプコンベースボール	3K
バルガス・ソンソン	各10K
1942・サイドアーム	各8K
1943	15K
ラストデュエル	15K
魔界村・アレスの翼	各20K
F1ドリーム	3K
SF-1	18K
SF Ⅱ	8K
SF-Ⅱ ダッシュ	12K
〃 ターボ	25K
スーパーストⅡ	58K
スーパーストⅡ X	特価
キャプテンコマンドー	35K
マジックソード	35K
マッドギア	10K
天地を食らう Ⅱ	45K
キングオブドラゴンズ	28K
ナイツオブラウンド	25K
ファイナルファイト	18K
ダンジョンズドラゴン	58K

コナミ (ハーネス付)

グラディウス -12V↑	25K
グラディウスⅡ	25K
グラディウスⅢ	20K
ツタンカーム	35K

エスケープキッズ	15K
コントラ・TMNT	各10K
パンクショット・ロードファイター	
ローラーゲームス………	各5K
パロディウスだ	15K
ハイパーオリンピック	10K
魔獣の王国	58K
出たな ツインビー	15K
ピットファイター	12K
A-JAX・サラマンダ	各25K
ゼクセクス	25K
ミスター五ェ門	8K
フロッガー・リングの王者	各5K
ジャングラー	25K
ファイナライザー	5K
サンダークロス 2	15K
メインスタジアム	5K
ストラテージ X	25K
マンハッタン24分署	7K
アミダー	5K

ジャレコ

シティコネクション	35K
セイントドラゴン	10K
エクセライザー・P-47	各10K
マカイ伝説・E,D,F,	各8K
ロードオブキング	10K
プラスアルファ	18K
サイバトラー	15K

セガ

ファンタジーゾーン 16A	10K
タイムスキャナー 16B	12K
カルテット 2 16A	20K
テトリス 16B	8K
ゴールデンアックス	10K
獣王記	8K
フラッシュポイント	5K
シャドーダンサー	15K
ムーンウォーカー	16K
D,D,クルー	12K
ボナンザブラザース(S24)	10K
クラックダウン 〃	20K
スクランブルスピリット〃	15K
モンスターランド	12K
バーニングライバル	38K
ダークエッジ	35K
スパイダーマン	30K
ピタゴラスの謎 S付	18K
フリッキー	28K
テディボーイブルース	58K
アップンダウン	45K

タイトー

スペースインベーダー	65K
クイックス 純正	38K
ジャングルキング	45K
奇々怪界	7K
メイズオブフロット	5K
飛鳥&飛鳥・タイガーヘリ	各5K
ガルメデス	7K
大旋風(海外ROM付)	5K
地獄めぐり	5K
レインボーアイランド	18K
カダッシュ(海外ROM付)	10K
ワードナーの森	4K
ドクタートッペル探検隊	5K
ハレーズコメット	10K
ベンベロベー	18K
アルカノイド センサー付	5K
〃 リベンジofドゥ 〃	8K

ファイティングホーク	5K
中華大仙	5K
ヘビーユニット	3K
スーパークイックス	8K
ヒットジアイス	8K
特殊部隊 UAG(海外)	10K
エレベーターアクション	8K
ライディングファイト	48K
飛翔鮫(F. SHARK)	5K
インセクターX	5K
ホラーストーリー	8K
クロスシューター	5K
究極タイガー	10K
ヴォルフィード	5K
スラップファイト	10K
リングファイター	3K
チャンピオンレスラー	3K
ラスタンサーガ 2	12K
F2マザー (大基板)	18K

F2-SUB

メタルブラック(25K)
ダイノレックス(5K)
クレヨンしんちゃん(8K)
デットコネクション(5K)
人生劇場(5K)ドリフトアウト.
ルナーク. サンダーFOX. 麻雀ク
エスト. MJ-12. ………各3K
MJ-12. 忍者KIDS. ドンド
コドン. ゆうゆのクイズ……各2K
クイズクエスト. ファイナルブロー
. クイズ捕物帳. 栄光の甲子園. 地
球防衛軍. トキメキチャット…各1K

TOA PLAN

フィクゼイト	10K
アウトゾーン	15K
達人	7K
ゼロウィング	12K
達人E	20K
ゴークス センサー付	8K
ヘリファイア	5K

デコ

ロボコップ	5K
キャプテンアメリカ	18K
ダークシール 2	15K
ファンキージェット	5K
コブラコマンド・カルノフ	各10K
シークレットエージェント	12K
ファイターズヒストリー	15K
ファイティングファンタジー	10K
アクトフェンサー	5K
S R D ・ 空手道	各5K
クルードバスター	12K
デスブレイド	15K
タンブルポップ	5K
プロゴルフ・テニス	各5K
出世 大相撲	8K

テクノス

熱血硬派くにお君	6K
西遊降魔録・ドッチボール	各3K
ダブルドラゴン	3K
〃 〃 Ⅱ	4K
〃 〃 Ⅲ	3K
エキサイティングアワー	2K
WWFスーパースターズ	2K
WWFレッスルフェスト	4K
ブロックアウト	3K

テクモ

ハチャメチャファイター	12K
サンダードラゴン	8K
ワールドカップ 90	5K
ボンジャック	12K
ボンジャクツイン	25K
忍者龍剣伝・シルクワーム	各8K
アルゴスの戦士	18K
ピンボールアクション	5K
リードアングル・雷牙	各10K
ブラッドブラザーズ	10K
·クイズ ココロジー	3K
〃 DNAの反乱	1K
スイマー	18K

ナムコ

ギャップシアン 純正	38K
パックマニア	35K
妖怪道中記	25K
タンクフォース(PCB付)	8K
倉庫番DX (PCB付)	6K
ワースタ 各種(PCB付)	各5K
ワルキューレ伝説	88K
ワールドコート	28K
フェイスオフ純正パネル付	30K
ドラゴンセイバー	50K
S ワースタ93激闘版	35K
マーベルランド	65K
ラリーX	48K
ギャラクシアン	15K
パックマン	15K
コズモギャングザパズル	8K
バラデューク	38K
ボスコニアン	42K
ディグダグ 2	32K
メトロクロス	38K
マッピー	32K
魔Q大冒険	4K
ランバート	5K

ニチブツ

妖魔忍法帳・ハイホー	各5K
テラクレスタ(FM音源版)	12K
テラフォース・ レジオン	各8K
ダンガー・アームド エフ	各8K
五目ならべ(連珠)	5K
ムーンクレスタ	25K
フリスキートム	95K

UPL

忍者くん	8K
オメガファイター	5K
アクロバットミッション	6K
バンダイク	8K
タスクフォースハリア	8K
ムスタング・シュトラール	各8K
アトミックロボキット	3K

その他

ウルトラマン. クラックス	各3K
パイプドリーム・ポラックス	各5K
リバーパトロール 純正	48K
プレイゾン・STG	各5K
クラッシュローラー	15K
ヨットマン	58K
キャプテンスタントマン	28K
スカイスマッシャー・レゾン	各5K
ギガンテス. SDガンダム	各5K
スカイランサー	10K
スパイナルブレーカーズ	8K
マーカム・カンガルー	各8K
マリオブラザース	18K
ブラックホール	25K
レッド UFO	25K
ストリーキング	38K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K

アイドル麻雀放送局	3K
〃 ファンクラブ	4K
禁じられた遊び・刺客	各5K
キャンパスハンティング	3K
ズームイン・大霊界	各3K
麻雀コミック劇場	12K
沈黙の艦隊	10K
麻雀遊戯	4K
麻雀学園・満島麻雀	各5K
ねるとん麻雀団・雀師	各5K
グッと已雀	6K
クラブ90'S	12K
七次元の妖精	8K
トリプルウォーズ	8K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス (3画面)	38K※
ダライアス Ⅱ(3〃)	30K◎
アフターバーナー Ⅱ	48K◎
ギャラクシーフォースⅡ	88K◎
サンダーブレード	48K◎
バトルシャーク	18K◎
アクアジャック	18K◎
エンフォース	12K◎
W. G. P.	18K◎
ウェック ルマン	38K◎
A. B. コップ	78K◎
スーパーハングオン	48K◎
パワードリフト	88K◎
ダライアスⅡ(2画面)	38K◎

各TV出力の切替えスイッチ・3画面の1つを出力 H 付

COMBO AV 専用ハーネス 付

ジョイスティックで遊べます 他社のコントロールBOXには、対応していません。コンボなら遊べます。

ダライアスⅡ(2画面)…ハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK)

◊ ◊ 大型機ゲームをCOMBOで……続々、開発中 ◊ ◊

御注意
- ◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します
- 他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります
- ※印は別電源が必要です。(5K)

↓リスト以外にも豊富に取揃えてあります。店頭またはFNX－FAX情報をご利用ください。

分割払い(頭金なし)始めました。
基盤はもちろん、コンボAVもローンで購入できます。
3〜24回分割、均等払い。月々わずかでキバンが!!!
詳細はお問合わせ下さい。　(提携 オリエントコーポレーション)

在庫確認は必ずして下さい。　通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。　代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点)　以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO　AV専用の中間ハーネスは2Kです。

COMBO　AVを御買上の方に、PCB＋JAMMAハーネスをサービス　(PCBの種類は指定できません)

★初心者大歓迎★ これから基盤を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込ください。大崎店では、展示説明もしています。お気軽にご来店を　!

12トリガーボタン(ストⅡ対応!)

機能性重視、新設計。
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー。

キョーワの自信作

水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

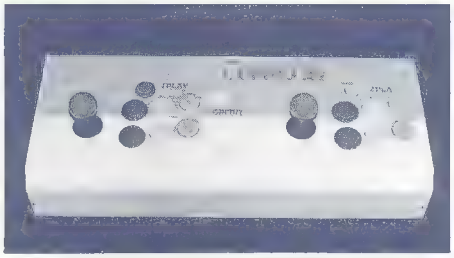
★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155㎜)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用　ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置　コンティニューがとてもし易くなりました

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付

"コンボAV" ストⅡ仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……………¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)…………………………¥33,000



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

中古基板情報はFAXで/24時間OK!!

●操作方法●
まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

東京地区 03-3940-6000　大阪地区 06-455-6000
名古屋地区 052-453-6000　福岡地区 092-482-6000

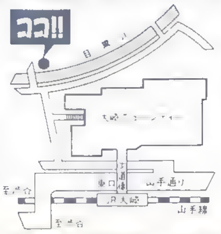
(メッセージ)「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです ご希望のBOX番号を押し、続けて#を押して下さい」

当社のBOX番号550000と#をプッシュ
(メッセージ)「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて#を押して下さい。」

あなたのFAX番号 市外局番-　　と#をプッシュ
(メッセージ)「　　ですね。今までのご指定でよろしければ#を、最初からやり直す場合は0・#を、続けてご利用される場合は1・#を押して下さい」

#をプッシュ
(メッセージ)「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい ご利用ありがとうございました。」

JR大崎駅東口下車徒歩2分
本社倉庫バザール
是非御来店下さい



〒141 東京都品川区北品川5-6-23
☎03-3448-8070
営業時間PM1:00〜PM7:00
(毎週水曜、第2・第3日曜定休)

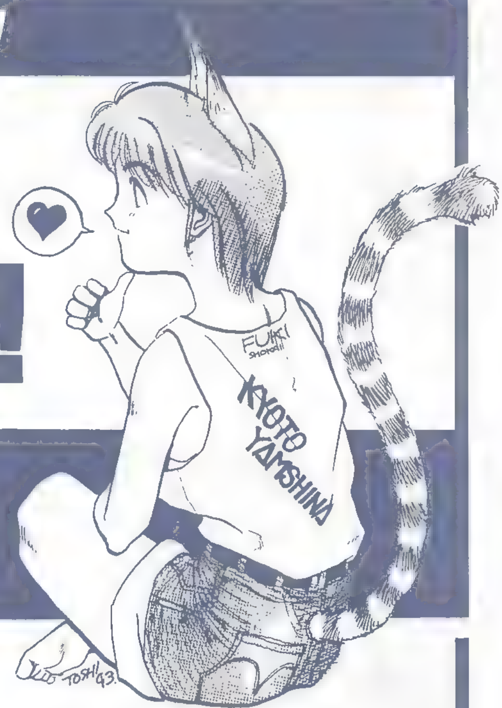
新型コンボAV発売中!!
機能性重視
1年間保証
本体価格 ¥25,000

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上右記へ!

㈱キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区西品川2-6-3)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3448-8070(代)　FAX.03-5496-1047

CD・ビデオもたくさん扱ってるよ!!

京都・山科に来たら、富貴に寄ってね!



大型ゲーム機もあります。
価格・在庫はTELでお願いします。

イメージファイト	¥10,000
快傑ヤンチャ丸	¥6,000
海底大戦争	¥45,000
ぐっすんおよよ	¥35,000
リーグマン	¥50,000
豪血寺一族	¥50,000
ブレイゾン	¥3,000
富士山バスター	¥12,000
スーパーストII	¥120,000
ストリートファイター	¥25,000
ストII	¥10,000
ストII'	¥16,000
ストII'ターボ	¥32,000
バース	¥30,000
天地を喰らうII	¥70,000
ワンダースリー	¥32,000
サプライズアタック	¥8,000
ファイナライザー	¥10,000
ヘクシオン	¥5,000
ミスティックウォリアーズ	¥35,000
ローラーゲームス	¥8,000
メインスタジアム	¥8,000
サイバトラー	¥20,000
ソルダム	¥18,000
ファンタズム	¥18,000
M.V.P.	¥20,000
スーパーリーグ	¥15,000
タントアール	¥40,000
テトリス	¥23,000
フラッシュポイント	¥10,000
フリーキック	¥5,000
モンスターレア	¥15,000
レッスルウォー	¥15,000
アルカノイド	¥4,000
エレベーターアクション	¥8,000

カダッシュ	¥12,000
グリッドシーカー	¥28,000
スラップファイト	¥8,000
Dr.トッペル探検隊	¥8,000
USクラシック	¥7,000
龍神	¥25,000
コンバットライブス	¥8,000
シャドーフォース	¥28,000
ダブルドラゴン	¥12,000
S.T.G.	¥3,000
ガンネイル	¥25,000
WWFレッスルフェスト	¥3,000
ティードオフ	¥5,000
ピンボールアクション	¥8,000
ボンジャック	¥15,000
雷牙	¥12,000
カルノフ	¥9,000
サイドポケット	¥8,000
ザグレートラグタイムショー	¥30,000
ダイエットゴーゴー	¥10,000
ナイトスラッシャーズ	¥45,000
バルダーダッシュ	¥12,000

魔境戦士	¥8,000
迷宮ハンターG	¥7,000
ワンダープラネット	¥9,000
ゼロウイング	¥10,000
達人王	¥18,000
ドギューン	¥20,000
フィグゼイト	¥18,000
V-V	¥25,000
ヴィマナ	¥15,000
F／A	¥25,000
タンクフォース	¥10,000
ナックルヘッズ	¥23,000
ウルトラマン	¥3,000
機動戦士ガンダム	¥16,000
マクロス	¥32,000
スパイナルブレイカーズ	¥8,000
ソニックウイングス	¥18,000

ターボフォース	¥20,000
ハットトリス	¥3,000
パイプドリーム	¥3,000
とりで	¥30,000
アクロバットミッション	¥12,000
宇宙戦艦ゴモラ	¥8,000
シュトラール	¥12,000
バンダイク	¥8,000
ブラックハート	¥12,000
ムスタング	¥12,000
魔法大作戦	¥35,000
戦国エース	¥35,000
業務用ネオジオソフト	
餓狼伝説スペシャル	¥20,000
サムライスピリッツ	¥18,000
ファイヤースープレックス	¥5,000
ワールドヒーローズ2	¥5,000

クイズ各種3000円より・業務用ネオジオソフト各種あります。

その他、多数値下げしました!!
ぜひ、TEL・FAXでお問い合わせ下さい!

大型ゲーム機、中古基板多数在庫有ります。
最新基板も有ります。TEL下さいネ。

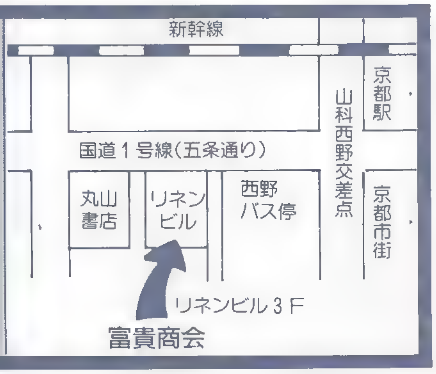
アミューズメント機器総合商社

富貴商会

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL(代)075-595-1136・FAX075-595-1139
※振込先：京都信用金庫山科支店普通No.462446 富貴商会 高橋靖和

営業時間
AM10:00〜PM7:00
日・祝日、
第2・4土曜日定休

問い合わせ歓迎!!



ゲームデザイナー養成

特別5月生願書受付中

授業開始日は5月21日から
募集人員は各科とも若干名



そろそろキミも創る人になって、
ハマッている人を
おもしろがらせてみないか？

この特別5月生は、入学手続が遅れた人
新聞奨学制度を利用する人など時間的に
入学時期がずれてしまう人を
救済するために行います



■新鮮なストーリー構成！　今様のキャラクター！
美しい画面を創る背景画！自然な動きの動画描写！

いま蓄積された
アニメーション技術が
ゲーム制作に生きる！



■修業年限2年・定員80名・願書締切り5月17日

'94年度特別5月生願書受付中！
コンピューターゲーム科

■就職抜群！ 学生寮（男女）あり。朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり（学費全額免除、返済なし、給与12.0万円）。学院見学随時可（TELにて要予約）。JR水道橋駅西口徒歩１分。

特別5月生　各科願書受付中！

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101　東京都千代田区三崎町3－4－9　☎03(5276)1511(代)

入学案内書　住所・氏名・年令・電話番号・志望学科を明記、250円分の切手同封、上記住所へ。

月2回刊記念！
ハイスコア掲載店募集!!
詳しくは155ページにて

3月24日現在

めざせハイスコア!!

今月からなんとその3のコーナーが増設されました。とくにその1は文字が大きくなって気持ちいいぞ。さあゲーセンへGO!

ゲームセンタードリーム ☆＝0（12）
宮城県仙台市青葉区中央2－1－17 ☎(022)222－7146

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（リョウコ）	678,550	リョウ 1好き好き CMDY－HG圏	ALL
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（マーストリウス）	678,900	やっぱリョウコだな CMDY－HG圏	ALL
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	519,760	かわいい あの娘に Make Love圏	ALL
4	バツグン（TYPE－B）	21,248,340	ただゲー一切未使用 Trarsfix－M	ALL 連なし
5	魔法大作戦（ボーンナム）	2,921,010	ついにやったぜ！ CMDY－HG圏	2周ALL 連なし
6	D&D®	1,113,979	山形のK2C今度遊ぼ 新スタートレック細谷	ALL ドワーフ
7	D&D®	476,987	ギースマン	セーブルタワー クレリック
8				
9				
10				

ハイテクセガ盛岡
岩手県盛岡市大通2丁目6－11 ☎(0196－23－2562)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2	1,051,261	真ちゃん元気か？ CHP	ALL リョウ使用
2	龍虎の拳2	1,167,021	部屋と車と仕事 パピーZED	ALL ロバート使用
3	龍虎の拳2	646,010	KAZ	ALL ユリ使用
4	龍虎の拳2	713,371	克彦元気か？ エロゲーマー久より	ALL タクマ使用
5	ファイターズヒストリーダイナマイト	683,150	おにょれザジィ パピーZED	ALL レイ使用
6	ファイターズヒストリーダイナマイト	738,300	M. Y	ALL リー使用
7	ファイターズヒストリーダイナマイト	714,800	闘牛士Ⓟ	ALL 牛有り ジャン使用
8	ファイターズヒストリーダイナマイト	647,100	恐妻家パピーZED	ALL マーストリウス
9	レイフォース	5,289,000	腕より頭 Mr. P	ALL ㊤付き
10	ライフフォース	10,000,000+α	O. S	20－1 2P側

ゲームプラザヴィクトリア ☆＝0（13）
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	750,550	SAGA, T・N	ALL P×4
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（リー）	716,050	パーラーG	ALL P×3
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（ジャン）	564,050	Mr. ナオキ	ALL P×1
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（レイ）	564,020	じげ	ALL P×1
5	龍虎の拳2（リョウ）	2,034,470	QS－リキさま!!Ⓡ	ALL ミス D×1
6	龍虎の拳2（Mr. Big）	2,135,160	HU－FE－DMRDE	ALL ミス D×3
7	餓狼伝説スペシャル（ジョー）Ⓐ+Ⓑ Ⓒ+Ⓓ	2,441,100	あつし	ALL
8	パーフェクトソルジャーズ（ダイナソア）	466,400	合言葉はBEE	ALL
9	ファイターズヒストリーダイナマイト（サムチャイ）	638,250	リネカー	ALL
10	雷電II ㊤ 1P側	4,884,560	CIA	2－5

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆＝0（5）
秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内 ☎(0184)24－527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バツグン（Bタイプ）	14,859,210	「S」GALAXY －いけだ!!	1インALL 連なし
2	ワールドヒーローズ（1P）	1,892,000	神	1コインALL ジャンヌ
3	豪血寺一族（アニー）	447,400	Let's豪血寺T&T	1コインALL
4	餓狼伝説スペシャル（山田十兵衛）	1,468,800	T&T	1コインALL
5	餓狼伝説スペシャル（キース）	1,365,700	T&T	1コインALL
6	D&D®（ファイター）	552,562	安サラリー ファイター	1コインALL
7	D&D®（エルフ）	306,832	極悪な人㊎	Stage 7 ボス
8	スラムダンク（1P）	278	MIT	1コインALL ポートランド
9	ファイターズヒストリーダイナマイト（1P）	593,950	ロドリゲス	1コインALL ヨンミー
10	龍虎の拳2（1P）	761,850	AKI	1コインALL リョウ

ゲームコーナーロム ☆＝0（3）
宮城県仙台市太白区向山2－2－17 ☎(022)262－9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト	883,600	神風Ⓨ	ALL サムチャイ
2	ファイターズヒストリーダイナマイト	791,550	あぶそ㊁	ALL リー
3	クレヨンしんちゃん おらと遊ぼ	1,812,000	園	ALL チョコビ
4	龍虎の拳2（ロバート）	1,639,550	OAG²－ORE㊊	ALL
5	龍虎の拳2（ビッグ）	1,428,890	神風Ⓨ	ALL
6	レイフォース	5,820,300	Transfix－M	ALL
7	バトルクロード（裏作）	570,900	ボールⒿ	2周目2人目
8	雷龍2	5,149,290	Y. S.	ALL 2P側
9	餓狼伝説スペシャル（ジョー）	2,208,700	OAG2－ORE㊊	ALL P×30 D×6
10	クイズ クレヨンしんちゃん	2,587,400	あぶそ㊁	ALL 87.2% ワイン蒸し

NTK 2店集計 ☆＝0（17）
北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33－2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（ザンギ）	629,100	◎ハゲ	ノーミスALL
2	スーパーストリートファイターIIX（春麗）	841,600	八杉	ノーミスALL
3	スーパーストリートファイターIIX（バルログ）	606,900	BAL	最後のチョンマゲ野郎まで
4	スーパーストリートファイターIIX（フェイロン）	904,500	◎ハゲ	最後の黒い奴まで
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（ジャン）	648,950	AGO（ローソングループ）	ALL
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（リー）	488,750	アッシ	11人目
7	ファイターズヒストリーダイナマイト（サムチャイ）	96,200	BAL	
8	龍虎の拳2（リョウ）	607,040	アッシ	ALL
9	雷電2	758,020	G. M. O. －ADL 旭川からありがとね	4面
10	ネビュラスレイ	583,550	KAN	4面

J&B米沢店&七日町店 ☆＝0（14）
山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21－1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（リュウ）	770,200	STOTZER－K2C	1コインALL ベガクリア
2	スーパーストリートファイターIIX（ケン）	803,600	STOTZER－K2C	ALL ちょんまげ出こい！！
3	スーパーストリートファイターIIX（サガット）	668,600	STOTZER－K2C	ALL ゴウケン出ろってば！！
4	スーパーストリートファイターIIX（ガイル）	727,200	AKD	1コインALL ゴウケン？クリア
5	スーパーストリートファイターIIX（チュンリー）	596,100	レディオス・ソープ	1コインALL ゴウケンクリア
6	ファイタズヒストリーダイナマイト（マーストリウス）	674,450	牛は吸えぬか？NIT	1コインALL
7	ファイタズヒストリーダイナマイト（サムチャイ）	651,350	兄貴は牛より強い NIT	1コインALL 負けなし～？
8	レイフォース㊤なし	4,305,100	TAK	7面 イヤホン有
9	リッジレーサーSD（T.T）	3'30"134	NOP－MIDⓀⒸ	完走 ATラップ'09"922
10	リッジレーサーSD（上級）	3'47"840	NOP MIDⓀⒸ	完走 ATラップ'15"741

プレイランド エフワン
宮城県仙台市青葉区中央2－6－6 ☎(022)261－5782

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スラムダンク（ポートランド）	293	問題外（黒くて小さい）	ALL
2	究極戦隊ダダンダーン（アン）	1,184,750	CMD－CCC 小野寺B	ALL ㊤付
3	餓狼伝説スペシャル（ローレンス）	2,118,300	CMC－RUN㊍	ALL ㊙付 Ⓟ×28 Ⓓ×11
4	餓狼伝説スペシャル（ジョー・ヒガシ）	2,231,800	OAG²－ORE㊊	ALL Ⓟ×31 ㊙付 Ⓓ×1
5	餓狼伝説スペシャル（山田十兵衛）	2,205,100	CMD³ GYN	ALL Ⓟ×26 ㊙付 Ⓓ×9
6	龍虎の拳2（ロバート）	1,793,970	OAG²－ORE㊊	ALL Ⓟ×19 Ⓓ×1
7	龍虎の拳2（Mr. BIG）	1,653,510	CMD³－GYN	ALL
8	ドラゴンボールZ（悟空）	420,700	CMD³ GYN	ALL
9				
10				

ハイテクセガ青森&新町 ☆＝0（13）
青森県青森市新町1－8－10 ☎(0177)34－3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターII	2,081,100	SHADOW LAW KANZU	リュウ クリア 38R 爪×3
2	スーパーストリートファイターII	2,105,400	SHADOW LAW KANZU	ゲン クリア 40R 爪×3
3	スーパーストリートファイターII	1,914,100	SHADOW LAW KANZU	フィエロン クリア 38R 爪×3
4	スーパーストリートファイターII	1,748,200	SHADOW LAW KANZU	バルログ クリア
5	D&D®	118,068	THiNG CHANG	DWARFに LV10
6	龍虎の拳2（ユリ）	514,135	へきるもいいと思うゾ K・安永	クリア テムジンで無敗終了
7	龍虎の拳2（ジョン）	931,540	國府田様サイコー おやかた	完全無敗クリア（VIZ－お改め）
8	ファイターズヒストリーダイナマイト（リー）	95,000	坂井真紀とヤリたいな アドン相内♡	リー先生 3人目（店長命令）
9	レイフォース	3,162,500	林原にすべてを捧げる♡ ひびき	ROUND 7（でも、キャミィ）
10	コスチュームプレイ	テリーボガード3人&ビリー1人	不知火舞&キャミィの出現求む！！春麗も可	できるだけ似てる方がいいな♡

ハイスコア通信 お店から①

●NTK（北海道）
当店の対戦ゲーム交流会は、毎月最終日曜日です次回は、5月29日午後2時より、参加無料です。

●ハイテクセガ青森&新町（青森）
当店では、8周年になりました、ぜひきてください！当店の対戦台は、女性の乱入者が多数おります。男性プレイヤーも負けずに乱入してください。

●ハイテクセガ盛岡（岩手）
新しくハイスコア集計店になりましたハイテクセガ盛岡です。「我こそは」という強者は当店まで。一緒に全国を目指しましょう。（無理）
byスコア担当 藤原

●プレイランドエフワン（宮城）
今月から参加させていただきます。よろしくお願いします。
担当：GYN

●JOYCOM'S（群馬）
今さらながら豪血寺とD&D®とV.F入荷しました。ついでにぷよも再入荷です。

●八千代プレイランドカーニバル（千葉）
NAI－東亜キラー氏、NEC氏、DE氏来店ありがとうがざいました。

●プレイランドスカイシアター（埼玉）
R. T氏、PROF.氏、中岡きり子さん御来店ありがとうございました。
by担当

●ゲームプラザコトブキ（埼玉）
スコアラーのみんなが橋本さんをさがしています。（笑）（前回は、ミゾグチを使ってました。）どこへ行ってしまったんでしょう？
byのび

150ページにつづく

君こそゲーメスト！

その1

ファイターズヒストリーダイナマイト	レイ	☆	連1,208,200	マクレードはクソツマ？土萌ほたるに期待Ⓥ	荏原ゲームコーナー（東京）
	フェイリン	☆	連1,202,050	荏原と㊗間の伝書鳩 JAG-IGA	
	リョウコ	☆	連1,137,200	AFO	個人申請 GAME's WiLL（京都）
	マットロック	☆	連1,120,950		GAME's WiLL（京都）
	サムチャイ	☆	連1,131,350	とむやむ改めソムやん	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	リー	☆	連1,181,100	G. M. C. やちょ	ゲームセンターコバIII（神奈川）
	ミゾグチ	☆	連1,318,500		
	ジャン	☆	連1,129,050	WZH	GAME's WiLL（京都）
	マーストリウス	☆	連1,185,850	ヅガ夫	
	ヨンミー	☆	連1,025,300	FGM-B・R	
	ザジィ	☆	連必1,162,000	T. Clue-ISD	扇が丘レジャーセンター（石川）
	クラウン	☆	連1,125,750	ゲーム変えてもやっぱり「クラ」㊚SPT	荏原ゲームコーナー（東京）
	カルノフ	☆	連1,205,450	ヅガ夫	GAME's WiLL（京都）
スーパーストリートファイターIIX	リュウ	☆	連1,156,800	㊗	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
	ケン	☆	連1,920,500	CYCLONE-HURRICANE	
	春麗	☆	連2,067,200	T. Clue-Rカ モネ 最低一	扇が丘レジャーセンター（石川）
	ブランカ		2,171,500	EST	サブカルチュア（福岡）
	ザンギエフ		743,500	ぜったいカッコイイから買ってね	ウィルトークTAITO（石川）
	ガイル		連1,414,100	なかじ	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
	ダルシム		連必1,766,400	合言葉はブー 死ね KSD-BUUさつま	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
	バイソン		連1,379,700	締切前日までメガデンII	扇が丘レジャーセンター（石川）
	バルログ		連1,358,000	たまごさん党MARS♥	AMスクエアYou&I（岐阜）
	ザガット		1,130,800	かくことがないっす 9-1へ続く 14	丸久小郡（山口）
	ベガ		738,100	すっかり金沢に根づいてしまったKAZ	ウィルトークTAITO（石川）
	キャミイ		908,900	たとえ何年時がすぎても運命はめぐってくる	イーストランドファミリーガーデン（岡山）
	フェイロン		連1,420,800	ルンいらん	プレイシティNASA杉本町店（東京）
	T・ホーク		連1,279,300	KAD-まだのびる!! 次で限界点（予）	扇が丘レジャーセンター（石川）
	ディージェイ	☆	連1,977,800	西暦2000えんんごろつながる予定byえきす	
ティンクルピット		☆	最終面ボス 6,081,290	RCA-YNT	池袋プレイランドラスベガス（東京）
ネビュラスレイ		☆	2,610,260	MFC-軍曹㊝	個人申請 プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
レイフォース		☆	7,844,400	B. J	扇が丘レジャーセンター（石川）
ファイナルラップR		☆	2′31″38	K. I	プレイシティキャロット松本店（長野）

今月はファイターズヒストリーダイナマイトから。さすがにネオジオ系列のゲームらしく、かなりの台数が出回っているようです。多くの申請が集まりましたが、マットロックに限っては1店の申請しかありませんでした。これだけは謎。また点数システムのほうも前作の部分も残っているようなのですが（必殺技をガードさせて何点アップ）、やはり稼ぎで大事なのはパーフェクト。相手の弱点をはがしつつ、点の高い必殺技をあてるのはもちろん、フィニッシュも必殺技で決めたいところ。キャラクターによっては隠し必殺技が重要な割合を占めているようです。

すでにオールパーフェクトが達成されたキャラもあります。ついでに牛までパーフェクト。これは驚きです。発売してからさほど期間がたっていないにもかかわらずもうでてしまうとは…。やはり研究に研究を重ねしっかりとしたパターンを作り上げた結果でしょう。

ちなみに牛とは無敗で進めば出現するもの。こいつは一発勝負ですが、通常の約3倍ボーナスがもらえます。しかしキャラによってはラウンドをつぶしてでも稼いだほうが高くなるものもあるようです。まだまだキャラごとの差はなく大激戦の模様。闘いはこれからだ。

お次はスーパーストリートIIX。こちらのほうの申請はイマイチ集まりが悪かったです。やはり最初から対戦台になっているのと、まだまだスーパーの稼ぎが終わってないからでしょうか。またお約束の電源パターンがないというのも不人気の原因かもしれません。（149ページに続く）

ファミリーランドカーニバル .=0（3）

福島県会津若松市中町3－53 ☎(0242)27－2236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2	1,279,060	ケ ケアル!! byマゾンヒ	3月2 日 ション
2	龍虎の拳2	939,921	好きさ大好きさ!! byマ	3月20日 タクマ
3	D&D R	114,231	ちょっと先に進んだ!! byいのせ	クレリック 3月2日
4	ドラゴンボールZ	760,381	バビディを出して	コインバータ
5	リッジレーサー	3′31″843	今年こそフェラーリー優勝だP.S仮免落ちたか	上級
6	リッジレーサー	3′44″223	村田尭宏	上級
7				
8				
9				
10				

JOYCOM'S ☆=0（27）

福島県いわき市平字白銀町1－4 ☎(0246)23－2965

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	D&D R（ファイター）	618,480	AXE	ALL 以下ノーマル設定です
2	龍虎の拳2（タクマ・サカザキ）	2,044,550	RED－FOX	ALL P×ALL
3	龍虎の拳2（Mr. BIG）	1,974,030	BAN－D	ALL P×2
4	龍虎の拳2（ジョン・クローリー）	1,946,690	オレのキャクラはレ グボマー G－UKI	ALL P×19
5	龍虎の拳2（ジャック・ターナー）	1,899,760	極裸人F	ALL P×23
6	龍虎の拳2（ロバート・ガルシア）	1,797,190	200万は出す！ ズゴック A	ALL P×17
7	龍虎の拳2（ミッキー・ロジャース）	1,624,480	NORI（ちょっとヒンチ）	ALL P×19
8	龍虎の拳2（テムジン）	1,531,480	NORI（のれない）	ALL P×20
9	豪血寺一族（礼児大山）	1,072,000	人気ゲームの入荷の遅さ日本一！ F C	ALL いまさらです
10	クイズ ぱにくるふぁんたじー	743,330	マイナーゲームの入荷日本一 EIT	R通 前半スタート

ハイテクセガ高崎 ☆=18（251）

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25－1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（マーストリウス）	980,050	このひわいなネームては掲載できません。	AL 乱入台の為1発勝負
2	グランドクロス	14,590,800	ATF－D	ALL 発売Ver
3	龍虎の拳2 ㊗㊙（Mr. BIG）	2,628,910	ESSAY㊙新命明	オールパ D×9
4	龍虎の拳2（ミッキー・ロジャース）	2,363,160	ESSAY ATOMIC－BUK㊗	ALL D×3
5	バーチャファイター㊙（カゲ）	1′22″27	TWG	ALL
6	バーチャファイター㊗（ジャッキー）	1′43″36	TWG	ALL
7	バーチャファイター㊙（パイ）	1′36″86	TWG	ALL
8	豪血寺一族㊗（アンジェラ・ベルテ）	1,688,900	ATF－D	ALL 30R
9	豪血寺一族㊗（礼児大山）	1,289,300	ESSAY GRF－ELM	ALL 27R
10	豪血寺一族㊗（キース・ウエイン）	1,881,200	ATF D	ALL 30R

モンテカルロ ☆=2（17）

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23－2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2（ジョン・クローリー）	2,030,000	魔B党 K O	1coinALL
2	龍虎の拳2（ミッキー・ロジャース）	1,930,590	元中亀社員 ジョブチェンジ成功!!	ALL D×3
3	龍虎の拳2（如月影二）	1,729,890	tay	1coinALL D×1
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（マーストリウス）	925,100	ESSAY－SOL図 MFL－K²	1coinALL スコア狙い1日目
5	レイフォース	4,575,500	福間君、僕留年したの ㊙計画発動－EMS	1c 最終ボス ごめん下手です。
6	豪血寺一族（キース・ウェイン）	1,573,800	・・・	1coinALL
7	豪血寺一族㊗（大山礼二）	1,210,900	マルチーズしげチワワ	1coinALL P×4 R×28
8	豪血寺一族（アンジェラ・ベルテ）	1,065,200	レバーで骨折 レイフォースしげチワワ	1coinALL
9	豪血寺一族（アニー・ハミルトン）	460,100	伊早坂 ファンクラブ	6人目
10	スラムダンク	334	NBO	1coinALL サンアントニオ

プレイシティキャロット二荒店 =0（13）

栃木県宇都宮市二荒町9－4 渋田ビル1F ☎(0286)34－0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2（如月影二）	2,071,380	CPF－000	1コインALL D×3
2	龍虎の拳2（ジョン・クローリー）	1,439,000	銀の黄昏錬金術会 "蒼い疾風SPR"	1コインALL
3	龍虎の拳2（タクマ・サカザキ）	1,538,471	YOS	1コインALL
4	龍虎の拳2（ユリ・サカザキ）	2,117,980	PST ピ流PERU 点効率㊗	1コインALL
5	龍虎の拳2（Mr. BIG）	1,799,420	桜花賞はアグネス買う CPK	1コインALL
6	エアーコンバット	136,730	インチキー 斉藤友人スペシャル	1コインALL 上級ノーマル設定
7	リッジレーサー（T.T）	3′31″872	KZM沖竜人	
8	スーパーストリートファイターIIX ケン	746,300	どーせすぐ抜かれる MGK－相場昇	1コインALL ターボ 2
9	ネビュラスレイ	836,640	穴ウメ店員㊗22日でこのゲームは無いよ〜	1コイン連付き ノーマル設定4面
10	餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	1,819,200	まあこんなもんでしょう くどうてつあき☆	1コインALL

ガリバー熊谷店 ☆＝5（19）

埼玉県熊谷市筑波2-49-8フォーラム秋山ビル1F・B1 ☎(0485)21−7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	1，124，100	アローンEDO	ALL ㊙付
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（レイ）	1，048，300	FAB−YOU．Z	ALL ㊙付
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（ジャン）	961，300	FAB−かずそう	ALL ㊙付
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（ヨンミー）	708，500	オマツリ	ALL ㊙付
5	レイフォース	4，460，600	J．R．R．T	ALL ㊟付
6	龍虎の拳2（タクマ・サカザキ）	2，317，060	くそ	ALL
7	バーチャファイター（ウルフ）	2′13″65	玉川EDO	ALL
8	バーチャファイター（ジャッキー）	2′20″34	元沖電社員	ALL
9	パツグン（Bタイプ）	13，661，740	自由人 岡崎カポエラ	ALL ㊟付
10	餓狼伝説スペシャル（ダック・キング）	2，499，900	FAB−A．Z	ALL㊇ ㊙付 D×19 超×2

GAME in DAIEI ☆＝0（9）

千葉県市川市南八幡4−1−7駅南ビルB1 ☎(0473)76−9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（ザジィ）	727，450	GACHAPIN	1coinALL A+B，C+D付
2	リッジレーサー	3′28″521	MLC−R	T．T M・T使用
3	D&D®	741，604	MIRAGE−B・K㋠	ALL ファイター使用
4	ファイヤーバレル	10，607，800	MYK	ALL 1ミス
5	レイフォース	5，588，000	T．K	ALL 1P使用
6	ライトブリンガー	2，162，450	雑草魂	ラストステージ システィー使用
7	上海III	106，000	PEE	ALL
8	龍虎の拳2（如月影二）	2，191，010	MJS−POO	ALL P×21 ギースなし
9	龍虎の拳2（タクマ・サカザキ）	2，104，740	TRJ−SKO	ALL P×21 ギースなし
10	龍虎の拳2（キング）	1，932，850	NRP	ALL P×17 ギースなし

今市ゲームセンター ☆＝0（8）

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	753，100	ABC	1コイン ALL P×2
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（クラウン）	583，300	AHO	1コインALL P×2
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（リョウコ）	753，350	AMG−MER㊡	1コイン ALL P×1
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（フェイリン）	707，950	AMG−MER㊡	1コイン ALL P×3
5	龍虎の拳2（タクマ・サカザキ）	1，753，200	RSIAR−MYSⓉ	ALL P×16
6	龍虎の拳2（ユリ・サカザキ）	1，878，350	STL−YMC	ALL P×18
7	龍虎の拳2（キング）	1，883，110	STL−YMC	ALL P×14
8	龍虎の拳2（ジョン・クローリー）	1，528，140	STL YMC	ALL P×12
9	豪血寺一族（キース・ウエイン）	1，545，100	ATF−Ⓓ	1コイン ALL
10	豪血寺一族（アンジェラ・ベルテ）	1，583，100	ATF−Ⓓ	1コイン お梅まで

ポニーワールド・ザ・コング ☆＝0（6）

埼玉県所沢市緑町1−3−7 ☎(0429)25−1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2（ユリ）	1，008，712	1−KE	
2	戦国エース（ターボ坊主天外）	715，200	A G	
3	スーパーストリートファイターII（E本田）	1，352，100	YAMA	
4	スーパーストリートファイターII（バルログ）	854，200	GO−1	
5	スーパーストリートファイターII（春麗）	294，100	KO1	
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝0（3）

千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(04709)3−6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ティンクルピット（1P）	2，229，790	Ⓗ	ステージ34
2	スーパーストリートファイターIIX（ケン）	㊟1，617，500	赤リボン−ボマー大♡（バイソン大好き）	ALL 指名 どろしーちゃん㊜
3	ファイターズヒストリーダイナマイト	941，700	Ⓗ−TORA	ALL P×9 リョウコ使用
4	ファイターズヒストリーダイナマイト	819，250	Ⓗ−HPI（本物）	ALL P×9 ミゾグチ使用
5	ファイターズヒストリーダイナマイト	686，500	Ⓗ−TORA	ALL P×3 フェイリン使用
6	ファイターズヒストリーダイナマイト	788，650	Ⓗ−TORA	ALL マーストリウス
7	餓狼伝説（キム）スペシャル㊙	2，302，900	茶柱 ㊫㊫の兄たん	ALL D×12 ミス2万×1
8	餓狼伝説（ジョー東）スペシャル㊙	2，318，800	テリヤキIkAⓈⓅ（なまものです㊟）	ALL D×3 遊びです
9	ファイナルラップR	2′34″53	TOM−T	GERMANY Ⓑ−37″31
10	スーパーストリートファイターII	㊟1，804，300	Ⓗ−HPI（ニセモ）の会長ゆるして	ALL，爪×3 ガイル

コスモランド

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（ガイル）	1，072，700	EASYあ	ALL ターボ2 ※全機種ノーマル
2	スーパーストリートファイターIIX（バルログ）	832，200	EASYあ	ALL ターボ2
3	スーパーストリートファイターIIX（リュウ）	802，000	霜月 隆	ターボ2
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（レイ）	608，100	霜月 隆	ALL
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（ジャン）	588，000	EAAYあ	ALL
6	龍虎の拳2（リョウ）	1，590，780	霜月 隆	ALL
7	龍虎の拳2（ジョン）	1，307，930	BEL	ALL
8	龍虎の拳2（ミッキー）	1，065，760	ロリロリ♡ 平山氏	ALL
9	パツグン（B・TYPE）	11，440，190	EASYあ	最後 ㊟なし
10	餓狼伝説スペシャル（テリー）	2，018，400	霜月 隆	ALL

ゲームプラザコトブキ

埼玉県浦和市白幡5−1−28 ☎(048)838−6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（レイ）㊟	803，500	あれっ？ しもとは？ もんこ	ALL
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（リョウコ）㊟	948，100	下の方にいるよ！ GPK−SJK	ALL
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（サムチャイ）㊟	645，000	いないじゃん！ TIL	ALL
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（リー）㊟	1，104，750	俺じゃない（怒） BTM−KSM㊥	ALL P×19 牛
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）㊟㊙	1，287，400	ごじゅってん…… GPK−AHO㊄	ALL P×23
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（マーストリウス）㊟	1，053，950	上にいない？ GPK−のび	ALL P×21
7	ファイターズヒストリーダイナマイト（ザジィ）㊟	980，700	ここにもいない！ GPK−Jr.	ALL
8	ファイターズヒストリーダイナマイト（カルノフ）㊟	811，250	どこに行ったんだァ？ CCII	ALL
9	龍虎の拳2（ロバート）㊙	1，993，810	誰それ？ PST−JUN㊤	ALL P×22・D×3
10	スーパーストリートファイターII（ザンギエフ）㊟㊙	1，886，100	常連だったっけ？ YTO−サブ	ALL 前半2・ベガ落ち

プレイランドスカイシアター ☆＝5（157）

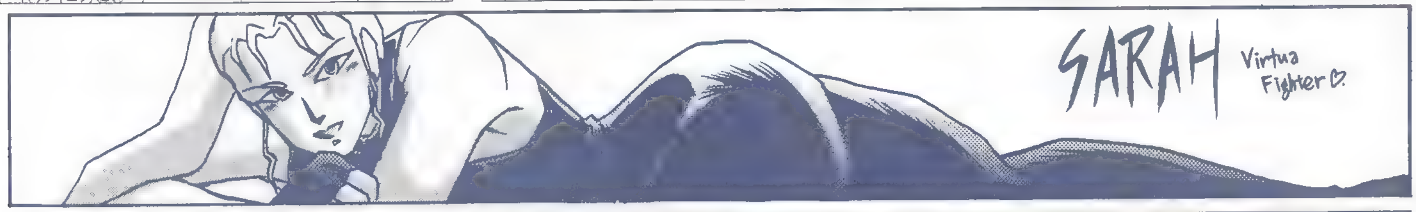
埼玉県深谷市西島町2−20−25 ☎(0485)73−8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ティンクルピット	5，689，390	激甘 クリア 出来ず PST−EPT	ラスボス
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（レイ）㊟	1，139，150	バッフィーパフリシアに期待 Ⓟ−USA㋙	ALL
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（リー）㊟	1，118，500	色紙貰って嬉しさ！／！ PST−JUN㊤	ALL 感謝感激㋔君へ
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（ザジー）㊟	1，012，150	B夫物語ママは小学8万円魔王−W㋙超立！	ALL
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）㊟	1，287，450	B夫 パズル まだか 魔王−W㋙怒髪天	ALL
6	ファイターズヒストリー㊟ダイナマイト（フェイリン）	951，800	魔王の負け負けダンス PST−EPT	ALL
7	龍虎の拳2（ロバート）㊟㊙	2，100，270	絶品！コーリャン味♡ PST−JUN㊤	ALL 基本ですよⓋ君談
8	龍虎の拳2（リー）㊟㊙	1，954，910	休養	ALL
9	龍虎の拳2（ジョン）	2，567，430	TEC復活なるか？ せりざわくん	ALL
10	琉球	471，120	発売から4年まだまだ PST−EPT	R＝19 スカ×1

八千代プレイランドカーニバル ☆＝2（113）

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（ダルシム㊟㊙付き）	1，766，400	合言葉はブー 死ね KSD−BUUさつま	1COINALL 爪×1
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（カルノフ㊟㊙付き）	1，076，950	やりこみ不足 BUU −SATSUMA	1COINALL 牛あり
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（クラウン）	935，150	GACHAPIN㊃	1COINALL 牛あり
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（ザジィ㊟㊙付き）	732，300	GACHAPIN㊃	1COINALL 牛あり
5	ヘビースマッシュ（バーニンレディース㊟付き）	2，993，600	究極凡人 高沢一成	1COINALL コ×10㋨×10
6	機動戦士ガンダム（ガンダム㊟㊙付き）	1，364，300	ビデオリモコン万歳!! ELPEO	1COINALL P×18 D×5
7	機動戦士ガンダム（シャアゲルググ㊟㊙付き）	1，312，200	電パの公式ⓝ÷④ PLE	1COINALL P×16 D×3
8	龍虎の拳2（リーパイロン㊟付）	1，958，740	ブラック魔王	1COINALL D×1 R 37
9	龍虎の拳2（テムジン）	1，830，070	Ⓓ SATSUMA	ALL㊇ ギースなし
10	餓狼伝説スペシャル（チンシンザン㊟㊙付き）	2，531，100	避け全然使ってません ザコ−SATSUMA	ALL㊇ Ⓓ×19



君こそゲーメスト！

その2

フライングパワーディスク		☆	6人目 187,104	IPHA-TN	PLAY-HOUSEアスカ（佐賀）
まじかるエラーをさがせ		☆	8,575	FAD-PIA-JAN（HOC）	チャレンジバンバン（愛媛）
ファイヤーバレル	連付き	☆	11,393,600	WeLove80S-ROBOCOP	モンキーハウス本館（福岡）
	連なし	☆	10,967,400	今は夜（BY三石琴野）咆哮野郎まJU	チャレンジャー関大前店（大阪）
ベストバウントボクシング		☆	連1,309,900	G. M. C. ぱんだ	モンキーハウス本館（福岡）
レーシングフォース			2′53″51	WZH	個人申請 GAME's WiLL（京都）
バトルクロード		☆	連1,109,200	ギアボタン付ウルフ使用	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
牌砦II			3,290,500	QQQ	個人申請 GAME's WiLL（京都）
プレイガールズ2			連322,720		
グランドクロス			ALLクリア	ATF-Ⓓ	ハイテクセガ高崎（群馬）
龍虎の拳2	リョウ・サカザキ	☆	連2,168,390	NGT-キャサ夫	キャッスル&YOU²（東京）
	タクマ・サカザキ	☆	連2,788,120		
	ユリ・サカザキ	☆	2,470,300	CAT-AMI	
	ロバート・ガルシア	☆	連必2,100,270	絶品！コーリャン味♡PST-JUN㊊	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	ジョン・クローリー	☆	2,912,510	CPU	個人申請ゲームコーナーフジ（東京）
	キサラギ・エイジ	☆	2,874,710	IML-星白金-YUJ	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
	キング	☆	連2,879,210	FGK-乱丸	
	ジャック・ターナー	☆	2,051,240	星白金-HIR	
	リー・パイロン		1,958,740	ブラック魔王	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
	ミッキー・ロジャース	☆	2,363,160	ESSAY ATOMIC-BUK㊐	ハイテクセガ高崎（群馬）
	Mr.ビック	☆	連必2,628,910	ESSAY㊙	
ダンジョンズアンドドラゴンズ	ファイター	☆	連1,145,178	ひんやり	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
	ドワーフ	☆	1,124,789	T. Clue-ISD	扇が丘レジャーセンター（金沢）
	エルフ	☆	1,103,583		
	クレリック	☆	1,119,317	ASY-GAC-322	AMスクエアYou&I（岐阜）
オーマイガァー			806,200	FLAP-ANP 2千万まであと少し	西銀座ゲームプラザ（山梨）
マッスルボマーデュオ			687,500	T. HONDA	扇が丘レジャーセンター（金沢）
究極戦隊ダダンダーン	小鉄		2,021,100	IAC-MAK	個人申請 ゲームプラザミッキー（広島）
	アン	☆	1,221,050	でん先生	プレイシティNASA杉本店（大阪）
バーチャファイター	カゲ	☆	必1′22″27	TWG	ハイテクセガ高崎（群馬）
	パイ	☆	必1′36″86		
	ジェフリー		2′04″10	すもー（SM王）	プレイシティNASA杉本店（大阪）
	ジャッキー	☆	1′26″76	JBL-NOB	個人申請 QUEEN 8（神奈川）
	ラウ		1′25″85	RED WOLF	ゲームスポットパスカル（岡山）
スラムダンク		☆	334	NBO	モンテカルロ（群馬）
クイズぱにくるふぁんたじー			12面 743,330	マイナーゲームの日本一！ EIT	JOYCOM'S（福島）
豪血寺一族	アンジェラ・ベルテ	☆	1,688,900	ATF-Ⓓ	ハイテクセガ高崎（群馬）
	キース・ウェイン	☆	1,881,200		
	礼児大山		1,289,300	ESSAY GRF-ELM	
バツグン	Bタイプ連付き	☆	22,963,580	大黒屋KIP	GAME's WiLL（京都）
	Cタイプ連付き		22,160,950	VMT-ABU	ハイテクセガ大船（神奈川）
	Cタイプ連なし		21,980,710	4月のスコアは間違いなく㊐なし㊎	個人申請 GAME's WiLL（京都）
リッジレーサー	タイムトライヤル	☆	3′26″079	PPK-TAK（ポンポコポリ）	タイトーイン002スタジアム（大阪）

しかしスーパーコンボの得点システムはスコアラーをあつくさせるはず（あつ過ぎてつながらない?）。歩き千裂脚なども解明されたのでおもしろくなりそう。ここからどういった集計店が参戦してくるのか目が離せない状況だ。ちなみにE・本田の申請だけは1店もありませんでした。

続きましてはティンクルビット。未だクリアはならなかったもののしっかり稼いでいるようです。やはりこのゲームなによりかによりエックスフラッグ（10万点）でしょう。そのあとの敵すべてがナムコ点になるからです。

ネヴュラスレイは3種類のオールクリアがあります。たとえ2-1（エキストラ）面でゲームオーバーになってもALLと表示されるため、この場合でもオールクリア扱いです。ちなみに今月のトップはこれにあてはまります。またGAME's WiLL様からはいろいろな情報をいただきまして誠にありがとうございました。

レイフォースは扇が丘レジャーセンターが他店をまったく寄せつけない強さを発揮しています。連付き、連なし部門を設定する予定ですが連なしのほうが高かったのでとうぜん今月は分けていません。このゲームに関しては腕もさることながら完全なパターン勝ちでしょう。

ファイナルラップRは申請が増えればコース別に分けていく予定です。今月はドイツの申請ばかりでしたが今後は増えるでしょうか。とうぜん完全1人プレイのみです。

ファイヤーバレルは、1P側と2P側で難易度が違うようですが分けてはいません。

（153ページに続く）

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝0（17）

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2（キング）	1,372,630	奥田恭行	ALLクリア
2	龍虎の拳2（ビッグ）	1,299,510	ぞんびのあたま	ALLクリア
3	バーチャファイター（ジャッキー）	2′27″86	TAB	
4	バーチャファイター（パイ）	3′08″31	ミスターゴリラ	
5	豪血寺一族（キース・ウェイン）	1,295,600	ATF－Ⓓ	ALLクリア
6	餓狼伝説スペシャル（不知火舞）	1,781,500	マサキ	ALLクリア
7	ぷよぷよ	1,476,715	ほしほしいNOV	ALLクリア ブロック951
8	D&DⓇ	494,674	都聰	ALLクリア エルフ使用
9	グランドストライカー	20得点	丸山	CUP 3 アルゼンチン使用
10	アウトランナーズ（スイス）	3′13″86	後藤徹也	スピードバスター使用

池袋プレイランドラスベガス ☆＝3（25）

東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイフォース	6,553,300	T. S	ALL 連無し
2	ティンクルピット	6,081,290	RCA－YNT	ラスボス
3	D&DⓇ	845,282	オミノス	ALL ファイター
4	バーチャファイター（ジャッキー）	2′57″75	T. I	ALL 負け無し
5	バツグン 連無し（TYPE－B）	18,377,580	DAB. S	ALL 残0 B×，ぶた2
6	龍虎の拳2（キング）	1,340,080	奥田恭行	ALL P×5 キース無し
7	スーパーストリートファイターII	1,755,900	うちのビデオぶっこわれたDAB. S	ALL R36 爪×3
8	豪血寺一族	1,446,000	ATF	ALL ギース
9	豪血寺一族	1,545,300	ATF	ALL アンジェラ
10	達人王	3,375,380	3－5閉店にて捨てゲー GAUT－Y. T㊗㊟㊤	3－5 ノーマル 2周クリア時残1

ハイテクノーベル&ヒノーズ下井草店 ☆＝7（295）

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262－2823(ノーベル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2（エイジ、連ナシ）	2,874,710	IML－星白金－YUJ	ノーマルALL
2	龍虎の拳2（ジョン、連付）	2,610,180	春失	ノーマルALL
3	龍虎の拳2（キング、連付）	2,879,210	FGK－乱丸	ノーマルALL
4	龍虎の拳2（ジャック、連ナシ）	2,051,240	星白金－HIR	ノーマルALL
5	ベストバウトボクシング（グルート、スミス、連付）	968,350	大関東	ノーマルALL
6	D&DⓇ（ファイター、連付）	1,145,178	ひんやり	ノーマルALL
7	ゴルフィンググレイツ2（パワープレイヤー）	－18	Ⓣ	ノーマル 1コインALL
8	雷龍2（1P側、連付）	5,907,510	TYR ひむ	ノーマルALL
9	雷龍2（2P側）	5,813,250	星白金－PLEⓏ	ノーマルALL
10	バツグン（タイプB、連付）	22,867,100	IML－星白金－YUJ	ノーマルALL

荏原ゲームコーナー ☆＝8（317）

東京都品川区旗の台3－12－3荏原会館 ☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（レイ㊐）	1,208,200	ママレードはクソツマ？土萌ほたるに期待Ⓥ	ALLパP×27 負けなし
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（クウラン㊐）	1,125,750	ゲーム変えてもやっぱり「クラ」㊍SPT	ALL P×24 負けなし
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（フェイリン㊐）	1,202,050	荏原と㊒間の伝書鳩 JAG IGA	ALL P×17 負けあり
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（サムチャイ㊐）	1,080,200	そっかそっかそっかあちっかっこ～ホァー	ALL ホロボロ 負けあり
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（ザジィ㊐）	1,070,250	浮浪者には早く死んでもらいたい㊥STR	ALL P×22 負けなし
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（亮子㊐）	1,092,900	ちっこいのが好きなの㊥（否定してもムダ）	ALL 負けあり
7	ファイターズヒストリーダイナマイト（リー㊐）	1,069,650	消音のキャストに運命を感じてる？MIS㊥	ALL 負けなし
8	ネビュラスレイ㊐	2,149,650	MFC－運曹㊦	ALL（2－1途中）
9	早押しクイズグランドチャンピオン大会（VSロボ）	870	山崎和佳奈が喋るならそれだけでいい♡㊍♡	ALL 100%
10	早押しクイズグランドチャンピオン大会（タイムアタック）	1,390	目指せ！天沼!?それとも海藤!?VAP㊍	ALL 83%

キャッスル&YOU² ☆＝10（337）

東京都町田市原町田6－14－8 ☎(0427)28－8693(キャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイフォース㊐	7,353,100	JAG－WOP	ALL 残2
2	龍虎の拳2（リョウ・サカザキ㊐）	2,168,390	NGT－キャサ夫	ALL D×5
3	龍虎の拳2（ジャック・ターナー㊐）	1,908,800	SSC－ネズミ	ALL㊇ D×
4	龍虎の拳2（タクマ・サカザキ㊐）	2,788,120	NGT－キャサ夫	ALL㊇ D×7
5	龍虎の拳2（ユリ・サカザキ）	2,470,300	CAT－AMI	ALL㊇ D×3
6	餓狼伝説スペシャル（テリー・ボガード㊐㊗）	2,529,500	PROFESSOR	ALL㊇ D×27
7	餓狼伝説スペシャル（山田十兵衛㊐㊗）	2,585,700	CYCLONE－R T	ALL㊇ D×23
8	餓狼伝説スペシャル（不知火舞㊐㊗）	2,533,800	RVR－R Y	ALL D×26
9	餓狼伝説スペシャル（タダン・フー・ルー㊐㊗）	2,471,100	CYCLONE－R T	ALL D×2,
10	ウォリアーブレード（ソフィア ㊗）	501,240	Mr. しおしお君	ALL

プレイシティキャロット松本店 ☆＝1（13）
長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1 ☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	D&D®（エルフ）	1,077,332	K scope KLM	ALL
2	D&D®（ファイター）	985,017	Tiny－BIE	ALL
3	龍虎の拳2（キング）	2,050,520	K scope－LIT(み)	ALL P×18
4	龍虎の拳2（キサラギ）	1,799,690	愛するERIちゃんへただちくん	ALL P×14
5	龍虎の拳2（ビッグ）	1,751,830	今度ドライブいこうぜただちくん	ALL P×20
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	969,200	MAD	ALL
7	ファイナルラップR（ドイツ）	2′31″38	K 1	完走
8	エアーコンバット	130,240	水ようかん	上級 ALLバルカン
9	サイバースレッド（アマンダ）	13,152	また来ましたMeoです	ALL
10	スーパーストリートファイターII（リュウ）	2,034,800	Tiny－DIL(乗)	ALL P×20 爪×3 (連)付

グリーンプレイランド ☆＝0（1）
岐阜県高山市西之一色町2－180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（カルノフまで）	705,000	年々足が短くなっていくリュウ、、、もはやグラ	1c ALL レイ
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（OXまで）	832,050	フィック書き直した方が良いと思うくらいな	1c ALL ミゾグチ
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（カルノフまで）	510,950	んですけど… あーもラショック大きすぎて	1c ALL ジャン
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（カルノフまで）	694,800	立ち直れない情態…は…早すぎる… RYU	1c ALL リー
5	龍虎の拳2（ビッグまで）	1,476,253	もう、、、あれしかない、、、「トウッ」秘密RYU	1c ALL 影二
6	ファイナルラップR	2′35″90	自由になった男 自由だった男なのにJIM	1c ALL GERMANY
7	ティンクルピット	すごくおもしろいよ!!		1c ALL 求む！！
8	ウルフファング	死亡中、、、		スペシャル 1c ALL
9	ネビュラスレイ	明日入荷		土曜日は格闘対戦大会やってます
10	スーパーストリートファイターIIX	毎週大会やってる予定		服な人来てください、、、でないと泣♡

アミューズメントスクエアYou&I ☆＝2（7）
岐阜県岐阜市住之江町1－17 ☎(0582)64－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	1,092,950	ASY－GAC－322	ALL(連)(必)
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（リー）	921,450	GAC－BROS－ATL!	ALL(連)
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（ヨンミー）	868,100	新ハニー党VENUS♡	ALL(連)
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（カルノフ）	802,550	ASY－RATT－KAME	ALL(連)
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（リョウコ）	768,800	GAC－BROS－ZK!	ALL(連)
6	スーパーストリートファイターIIX（バルログ）	1,358,000	たまごさん党MARS♡	ALL(連)
7	スーパーストリートファイターIIX（ブランカ）	1,398,000	SAMSON－MT	ALL(連)
8	D&D®（ファイター）	1,137,675	GAC－BROS－TL!	ALL(連)
9	D&D®（クレリック）	1,119,317	ASY－GAC－322	ALL(連)
10	D&D®（ドワーフ）	1,108,697	ASY'Y GOS®	ALL(連)

アイリン夢空間 ☆＝3（5）
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(05832)7－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイフォース(連)付	7,082,700	WXW	ALL 残1
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（ヨンミー、(連)付	870,250	HKO®	ALL
3	ファイターズヒストリーダイナマイト、マーストリウス、(連)付	770,900	RATT NGF	ALL
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（リョウコ、(連)付	813,000	GAC－BROS－ZMK!	ALL
5	ファイアーバレル(連)付	10,904,400	AJA	全3周ALL
6	龍虎の拳2（Mr.Bg）(連)付	1,838,900	SHYBOY®	ALL
7	龍虎の拳2（K.NG）(連)付	2,393,190	GAC－BROS－ZMK!	ALL
8	D&D R（ファイター）(連)付	1,127,116	GAC－BROS－ATL!	ALL
9	D&D R（エルフ）(連)付	1,099,573	CRISP－RATT PAN	ALL
10	バツグン（TYPE・A）(連)付	21,320,220	CRISP－RATT－MKC.(は)	ALL 残B×1 ブタ×4

ハイテクセガ大船 ☆＝2（5）
神奈川県鎌倉市大船1－23－28 ☎(0467)46－4933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バツグン（Cタイプ）(連)付	22,160,950	VMT－ABU	ALL 残Ⓑ×3
2	レイフォース(連)付	5,996,600	VMT－ABU	ALL
3	D&D®（ファイター）	1,130,137	GMT－VAN	ALL
4	D&D®（エルフ）	1,088,108	ECM－ZENJI	ALL
5	D&D®（クレリック）	1,099,588	ECM－ZENJI	ALL
6	D&D®（ドワーフ）	1,122,636	PAT	ALL
7	雷龍2（1P側）(連)付	5,545,340	しげみ	ALL 残＝0
8	スーパーストリートファイターII（リュウ）(連)付	2,111,200	K scope－善之字元帥	ALL R39 ベカ落ち
9	バーチャファイター（ジャッキー）	1′47″65	DOA	ALL
10	バーチャファイター（ラウ）	2′27″37	VMT－DAN	ALL

ハイテク遊園ニュースター ☆＝0（1）
山梨県甲府市国母5－20－16 ☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX	1,062,800	甲岡康子明太子健三	1コインALL オレンジのリュウ
2	スーパーストリートファイターIIX	882,200	毎週金曜夜6時の男	1コインALL ブランカ
3	ファイターズヒストリーダイナマイト	867,600	ウシヨエー	1コインノーミス 溝口 誠
4	ファイターズヒストリーダイナマイト	623400	甲岡康子明太子健三	1コインALL レイ
5	龍虎の拳2	1,139,700	BIG	ALL Mr. BIG
6	龍虎の拳2	546,470	甲岡康子明太子健三	1コインALL リョウ・サカザキ
7	バーチャファイター	5′50″36	KOB	1コインALL カゲ
8	バツグン	1,433,210	庚“とりあえず”自己ベスト“龍需	1－4ボス アルティーノ
9	ライトブリンガー	4,019,420	?	1コインALL グレン Lv9
10	ネビュラスレイ	444,150	庚“まだまだこれからだ！”龍需	1－2ボス

西銀座ゲームプラザ ☆＝1（11）
山梨県甲府市中央1－12－43 ☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	1,113,600	FLAP－二代目総帥MAD	ALL ラストあり
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（フェイリン）	749,350	FLAP－ANP 格ゲー下手	ALL ラストなし
3	龍虎の拳2（リョウ）	1,802,840	FLAP－二代目総帥MAD	ALL 2つのがし
4	龍虎の拳2（ロバート）	1,508,370	No. X	ALL
5	ファイナルラップR（ドイツ）	2′32″18	ALF	ALL 37″08
6	リッジレーサー（T.T）	3′28″777	SET	MT
7	バツグン（タイプB、(連)付）	19,744,420	FLAP－ANP 2千万まであと少し	ALL 3ミス ブタ×3、B×2
8	オーマイガァー	806,200	FLAP－ANP 半年ぶりに再入荷	LV80 しかし7日で消滅
9	ぷよぷよ	1,430,226	あと67万、、、FLAP－ANP	ALL B＝937
10			西銀ではダイナマイトの対戦が最高熱いです	

ゲームinプリンス ☆＝0（2）
静岡県清水市天神町1－2－6 ☎(0543)64－8012

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バツグン	17,748,580	CMM	TYPE B 連付 ALL
2	龍虎の拳2（キング）	1,304,910	CMM	ALL
3	龍虎の拳2（ジョン）	1,486,240	D・I	ALL
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（ザジィ）	779,150	M・S	ALL 牛殺し
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（ジャン）	665,000	T・A	ALL
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（カルノフ）	714,900	T・A	ALL
7	魔法大作戦（ミヤモト）	3,426,510	ぬるハさんパレス来店希望P. R	2周ALL
8	スラムダンク	256	CLEVELAMD	ALL
9	上海III	101,200	ELD	ALL
10	ドルアーガの塔	1,338,230	MLD	ALL

カジノカーニバル ☆＝0（19）
東京都立川市柴崎町3－2－16 ☎(0425)22－2909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター	1′54″63	S・E	ラウ使用
2	ワールドカップ94	14点	とよけん	アルセンチン使用
3	ファイターズヒストリーダイナマイト	673,150	CCB	リー使用
4	スラムダンク	242	ひつじ君	サンアントニオ使用
5	ファイターズヒストリーダイナマイト	713,250	ご～ついタイガーバズーカー	溝口使用
6	雷電II	1周クリア	丸ときくまさん	1P使用 連付き
7	F/A	ALL	バンバンソニック スナッチ体育ずわい	セミオート使用
8	ナイトスラッシャーズ	ラスボス	いなさん もうちょい	女使用
9	ジュラシックパーク	250円ALL	そんな目でいわれるとなにもできない	1プレイ50円 もとや君
10	ドルアーガの塔	もうすぐ入荷予定		

中央プラザ大泉店 ☆＝0（6）
東京都練馬区東大泉1－35－6 ☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー（T・T）	3′32″041	スーパーハケ水車 ハケ率88.8%	
2	バーチャファイター（JACKY）	2′48″64	YAS	ALL
3	レイフォース	5,491,100	H	ALL
4	豪血寺一族（キースウェイン）	1,698,600	CKY	ALL D×1 P×12
5	豪血寺一族（アンジェラベルテ）	1,496,400	CKY	ALL D×3 P×7
6	リーグマン	300,930	だまってろ はんぱじゃねぇ	グリーン使用
7	雙翼	2,737,200	キム・ドク ガラの悪い農民	2周ALL
8	D&D®	1,098,315	MOTTY	ALL
9	雷電II	1,999,620	おかもと	1－7
10	上海II	2,284	池西コパPへ。みてください！大泉店一同	

ゲームスポット アテナ
東京都杉並区高円寺北2－20－6 ☎(03)3310－5318

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（飛鈴）	1,178,950	DMJ－狼少女	ALL(連)※全機種ノーマル
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（溝口）	1,169,200	SMS－HTR（どっても期待(大)らしい）	ALL(連)(必)
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（亮子）	1,079,700	GSA－(神)STR（手塚一郎来店希望）	ALL(連)
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（マーストリウス）	1,102,800	DMJ－OGD（WIZをいぢめた男）	ALL(連) 許してやれよ、そろそろ
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（レイ）	1,044,050	GSM－SRK(和)（この名も過去のもの？）	ALL(連)
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（ヨンミー）	740,750	SRM－Bはるこん(笑)（乱丸氏は御立腹）	ALL(連)
7	龍虎の拳2（テムジン）	1,741,330	DMJ－S. U	ALL(ハ)ギース付(連)
8	龍虎の拳2（タクマ）	2,474,610	3月9日引退 GSA－(神)STR	ALL(連)
9	龍虎の拳2（ジョン）	2,167,950	みそすべ大王の弟子	ALL(連)
10	龍虎の拳2（ロバート）	1,668,490	BTM－KSM(恵)（緑のスリッパ欲しい？）	ALL(連) すでに持ってかれた？

ゲームセンターコパ川 ☆＝7（121）
神奈川県秦野市南矢名62－42東海大学北門近道通り石段下 ☎(0463)78－0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（レイ(連)付）	1,191,800	KMC－IZAⓉ	ALL✓ 牛あり
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（リー(連)付）	1,181,100	G. M. C. やちょ	ALL 牛あり
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ(連)付）	1,318,500	G. M. C. やちょ	ALL (必)付 牛あり
4	ファイターズヒストリーダイナマイト、クラウン(連)付）	1,106,000	KMC－IZAⓉ	牛あり ALL
5	ヘクシオン（ロング）	834ライン	(武) ヘクシオン伝説第4章	1千万点
6	プレイガールズ2（(連)付）	322,720	QQQ	ALL
7	レイフォース（(連)付）	7,123,700	O	ALL ラスボスまでに2ミス0点
8	スーパーストリートファイターII（リュウ(連)付）	2,299,800	TAK	ALL つめ3本
9				全機種ノーマル
10				

ハイスコア通信 お店から②

●荏草ゲームコーナー（東京）

荏草常連紹介（番外編）

▼NGC-（宿）

かつてはVAPとスコア争いでしのぎを削っていたがターボで惜しくも敗れる。己の未熟を悟った彼は、一流スコアラーとなるべく、修業の旅に出て消息を断ってしまった。しかし、我々常連一同は、いつの日か成長して戻ってくることを信じている。カムバックーやどやあー

●ゲームスポットアテナ（東京）

今月よりハイスコア集計の仲間入りとなりました、ゲームスポットアテナです。JR中央線高円寺駅北口より歩いて3分、皆様遊びにきてください。

GASスタッフ一同

●西銀座ゲームプラザ（山梨）

先月行なったフリーゲームサービスは大大盛況でした。今後も各種イベント開催予定、お楽しみに。

●ウィルトークTAITO金沢（石川）

只今当店では積極的にオールドゲームを入荷したいと思っておりますので、みなさんのリクエストお待ちしております。ちなみに現在は、Mr。Do、10ヤードファイト、パックマン、ベラボーマン、イメージファイト等入荷しております。

by孝

●ゲームプラザ イエローハット（愛知）

データイースト様の「ファイターズヒストリーダイナマイト」は、格闘ゲームの最高傑作です－エクストラステージの牛もベリーナイスーしかし勝ちポーズはいや～んなかんじ。しかしよくこんな高難度ゲームノーミスでやるねぇ…。すごいわぁ、「フライングパワーディスク」もよいよい。

担当E・T－

152ページへつづく

君こそゲーメスト！

その3

スーパーストリートファイターII	リュウ	☆	連2,403,200	HYAKU-UGF	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	ケン	☆	連2,346,900	CYCLONE-HURRICANE	
	サガット	☆	連2,063,200		
	ガイル	☆	連2,062,700	HSM-CST(ゆ)	
	ダルシム		連1,894,900	WGFC-MLK	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
	ブランカ		連1,915,400	TUR-NARK	個人申請 GAME's WiLL（京都）
	E・本田		連1,899,200		GAME's WiLL（京都）
	ディージェイ		連2,046,200	私のジャンを返して下さい。GYO	
サンダードラゴン2	1P側		連5,916,380	WeLove80S-ウーキーS．F	ゲームプラザ（熊本）
	2P側		5,813,250	星白金-PLEⓒ	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
サイバースレッド			13,152	また来ましたMeoです	プレイシティキャロット松本店（長野）
餓狼伝説スペシャル	テリー・ボガード		連必2,529,500	PROFESSOR	キャッスル&YOU²（東京）
	山田十平衛	☆	連必2,585,700	CYCLONE-R．T	
	タン・フー・ルー		連必2,471,100		
	不知火舞	☆	連必2,566,00		タイトーイン002スタジアム（大阪）
	ビリー・カーン		連必2,521,400		
	ジョー・ヒガシ	☆	連必2,606,900	HYAKU-VAP(和)（来店ありがとう）	
	ヴォルフガング・クラウザー		連必2,703,600	DGD	
	ダック・キング	☆	必2,499,900	FAB-A．Z	ガリバー熊谷（埼玉）
	チン・シンザン		連必2,531,100	避け全然使ってませんザコ-SATSUMA	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
アウトランナーズ	北ヨーロッパ		3′16″07 ギアボタン付き	TUR-UYK	個人申請 GAME's WiLL（京都）
	アトランティック		3′16″41 ギアボタン付き		
	スペイン		3′14″44 ギアボタン付き		
	ケニア		3′18″62 ギアボタン付き		
	中国		3′14″92 ギアボタン付き	J．G．K-ALL(副)	
ヘビースマッシュ			連2,993,600	究極凡人 高沢一成	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
機動戦士ガンダム	ガンダム		連必1,364,300	ビデオリモコン万歳!! ELPEO	
	ゲルググ		連必1,312,200	電バの公式ⓝ÷④	
ワールドヒーローズ2	フウマ		連9,311,200	ミー	プレイシティ杉本町店（大阪）
戦国エース	こより		連1,912,300	EST	サブカルチュア（福岡）
爆烈ブレイカー	連付き		1,072,410	FGM(要)	個人申請 GAME's WiLL（京都）
ウォリアーブレード	ソフィア		必501,240	Mr．しおしお君	キャッスル&YOU²（東京）
ヘクシオン	ロング最短ライン		834	(武)ヘクシオン伝説第4章	ゲームセンターコバIII（神奈川）
スターブレード	連付き		3,328,100	Zn-T.	個人申請ゲームウェーブ人参倶楽部（京都）
ナイツオブザラウンド	アーサー		必583,210	AXIOM-H．Y(奈)	プレイシティ杉本町店（大阪）
琉球			471,120	発売から4年まだまだPST-EPT	プレイランドスカイシアター（埼玉）
ハチャメチャファイターズ			3-7 73,518,500	DBL-NAI東亜キラー高沢氏サンキュー	個人申請 東横娯楽北越谷店（埼玉）
ウィッツ			9,088,490	WZH	個人申請 GAME's WiLL（京都）
4月号の訂正					
雷電II	連なし	☆	2-7 6,369,080	ビーデル㋮ 点効率超甘	ハイテクセガ神戸（兵庫）
先月号の訂正					
雷電II	連なし	☆	10,000,000+α	ベジータ㋮（点効率超甘）	ハイテクセガ神戸（兵庫）
スラムダンク		☆	298	ABEI	ゲームインプラザオリンピアン（福岡）

レーシングフォースに関してはレベルを問わずに1番速いタイムのみを集計していきます。

グランドクロスは永久パターンが発覚（ハイテクセガ高崎様感謝）しましたのでオールクリアで統一です。先月からとうしてもオールクリアの申請は1店のみでした。

まだ2か月めの集計ということもあってか大幅な更新をみせる龍虎の拳2。すでに200万後半のスコアもではじめているので300万突破も時間の問題でしょうか。ちなみに龍虎派とダイナマイト派に分かれているようで両部門でトップをとっている集計店はありません。

D&Dは多くの申請が集まりましたのでキャラ別集計開始です。ドワーフとエルフは先月申請されたスコアを越えていませんのでそのままトップとなっています。

戦国エースはついに列車を出現させての更新。今月はほかに古いゲームの更新が多くみられます。

さて、今月の集計打ち切りの機種は、先のグランドクロスとSDガンダムレインボー大陸戦記の2機種です。どちらも永久パターン発覚ということで集計を打ち切らせて頂きます。

今月の10店未満の機種は、ライトブリンガー、電神魔塊（共にキャラ別は申請数しだい）ロンロン、ゴルフィンググレイツ2、ワールドカップ'94スーパーバレー'94ほかです。

訂正があります。4月号で集計を打ち切った雷電IIですが、連なし部門を見落としていましたので遅ればせながら集計しました。

（がっちん）

オレンジハットとなみ店

栃木県砺波市新又147－1 ☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX	46人抜	小西	
2	スーパーストリートファイターIIX	806,600	TKC	
3	ファイターズヒストリーダイナマイト	782,840	PLE	
4	レイフォース	3,325,200	岡田	
5	ライトブリンガー	3,292,920		R－7
6	ネビュラスレイ	1,152,700		R－5
7				
8				
9				
10				

ウィルトークTAITO金沢 ☆＝0 (19)

石川県金沢市片町1－4－11 ☎(0762)62－9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX(VEGA)	738,100	すっかり金沢に根ついてしまったKAZ	ノーマル1コイン TURBO2
2	スーパーストリートファイターIIX(DEE JAY)	791,500	BOW	ノーマル1コイン TURBO2
3	スーパーストリートファイターIIX(BALROG)	1,230,000	JPG「おじいちゃんだよ」ごとー	ノーマル1コイン 連付き T－2
4	スーパーストリートファイターIIX(M.BISON)	783,700	EZORDE「CD」発売まであとわずか	ノーマル1コイン T 2
5	スーパーストリートファイターIIX(ZANGIEF)	743,500	ぜったいカッコいイから買ってね	ノーマル1コイン 連付き
6	雷電II	1,060,480	誰か全面クリアして〜	1－5赤機使用 連付き
7	バーチャファイター(PAI)	3′11″46	YMO 備考のラクガキが禁止になっ	ノーマル1コイン ここのラクガキが
8	バーチャファイター(AKIRA)	4′14″49	CAB たみたいなのでみんなもっと	ノーマル1コイン なくなってしまっ
9	バーチャファイター(WOLF)	3′22″65	BAB おもしろい名前を考えよう	ノーマル1コイン てさみしいね
10	ベラボーマン	337,100	ま㋮ま㋮ま㋮ま㋮ま㋮ま㋮ま㋮ま㋮	1コインALL

扇ヶ丘レジャーセンター ☆＝6 (35)

石川県石川郡野々市町高橋町86－2 ☎(0762)46－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイフォース	7,844,400	B．J	ALL
2	ファイターズヒストリーダイナマイト(ザジィー・連・必)	1,162,000	T．Clue－ISD	ALL 2ミス
3	ファイターズヒストリーダイナマイト(クラウン・連)	1,066,700	爆裂最狂 夢幻覇	ALL
4	ベストバウトボクシング	905,350	しゃちょー・しうらー卒業おめでと(K)	ALL 丈二
5	マッスルボマーDUO	687,500	Y．HONDA	ALL タイタン×2
6	バーチャファイター(ジャッキー)	1′41″44	PON	ALL
7	スーパーストリートファイターIIX(春麗・連)	2,067,200	T．Clue Rカモネ 最低—	ALL
8	スーパーストリートファイターIIX(ディージェイ・連)	1,977,800	面歴2000年ごろつながる予定byえきす	ALL エセスコアラー
9	スーパーストリートファイターIIX(M・バイソン・連)	1,379,700	締切前日までメガテンII	ALL 爪×7 ちんかす
10	スーパーストリートファイターIIX(T.ホーク・連)	1,279,300	KAD－までのびる!! 欠で限界点子	ALL 爪×2 P×5ほど

ゲームプラザ・イエローハット ☆＝0 (142)

愛知県名古屋市中村区則武1－11－9 ☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト、ジャン・ピエール	691,900	キャミィ愛好会えくすたあ	ALL
2	ファイターズヒストリーダイナマイト(マースリウス)	627,150	KAW ノーミス牛男ササオカングロボバ	ALL
3	ネビュラスレイ	1,292,090	黄金銃一永のくん	5面ボスにて、DEAD
4	ティンクルピット	2,539,670	SG－ELFはハルシオン中毒	R4、P未使用
5	龍虎の拳2(リョウ・サカザキ)	1,615,760	FLAP－二代目総帥MAD	ALL 5つおち
6	龍虎の拳2(タクマ・サカザキ)	1,444,150	Z	ALL
7	バーチャファイター(ジャッキー)	1′55″71	TPL	ALL 遅い!
8	ファイナルラップR(ドイツ)	2′32″50	FLAP－ANP	完走
9	サイバースレッド(アマンダ)	13,076	LinuXi18n	ALL 1敗
10				

キャノン最前線 ☆＝0 (85)

愛知県名古屋市昭和区隼人町7－11 ☎(052)834－2600

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バツグン	21,304,400	AI	B・TYPE 連 ALL
2	龍虎の拳2	1,385,170	Z	タクマ ALL
3	龍虎の拳2	1,319,350	K．M．くん	ジョン ALL
4	龍虎の拳2	1,023,450	なんとか百万	リョウ ALL
5	龍虎の拳2	1,439,540	ZOLBOM	ビッグ ALL
6	龍虎の拳2	1,534,370	K．M．くん	キング ALL
7	龍虎の拳2	845,200	こりゃダメよ!(T)	ユリ ALL
8	バーチャファイター	2′02″28	ZOLⒷ	KAGE ALL
9	バーチャファイター	1′51″82	対戦台だからして全然やれねーぞ!TPL	JACKY ALL
10				

タウンスポットプレイランド ☆＝3 (71)
大阪府茨木市中津町4－3 ☎(0726)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2 (キング)	2,825,550	QNT これでもダメ？	1cALL D×7 1ミス
2	龍虎の拳2 (ジョン)	2,780,240	Tropicana	1cALL D×4 2ミス
3	龍虎の拳2 (リーパイロン)	1,929,340	2週間やってなかった	1cALL D×2 1ミス
4	D&D®	1,135,834	特命捜査課 課長 神代警視正 運ナシ	1cALL FIGHTER
5	スーパーストリートファイターIIX	1,670,900	ベガ出ろや㊙ ATM－KZE	1cALL ケン使用 S－2
6	スーパーストリートファイターIIX	950,600	超クソゲー ロッキー ポッキーヤッキー㋒	1cALL ダルシム使用
7	ファイターズヒストリーダイナマイト	926,550	MIZ神－ZZ㋕	1cALL マーストリウス
8	雷神魔傀	1,873,400	MIZ神－ZZ㋕	1cラス面 まがい使用
9	レイフォース 連つき	7,157,400	MRU－注射猫どひょ	1cALL
10	SDガンダム三国志 レインボー大陸戦記	1,172,400	MRU－ささきブタぶひーッ▲	1cALL ぶうっ

プレイシティキャロット四日市店 ☆＝0 (6)
三重県四日市市西浦2－4－5 ☎(0593)54－2266

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2 (ミッキー)	1,935,920	にしむらぼずお BOZ－538	ALL P×ALL
2	龍虎の拳2 (ビッグ)	1,900,270	鼻毛の毛 ピーコ金欠 おもろ～ない 杉やん	ALL P×ALL
3	ファイターズヒストリーダイナマイト(ザジィ)	865,000	中学生じゃないヨ T. I	ALL 牛あり
4	ファイターズヒストリーダイナマイト(レイ)	819,800	ぼずむらにしお BOZ－538	ALL 牛なし
5	ファイターズヒストリーダイナマイト(ミゾグチ)	727,250	BOZ－538	ALL 牛なし
6	リッジレーサーSD (初級)	2′11″549	サバラ青春のリッジ… JMP (結局15万)	6MT 完走 BL65″691
7	リッジレーサーSD (T.T)	3′29″140	MOI	6MT 完走 BL69″356
8	ティンクルピット	1,812,440	ティンクル研 SG－ELF	R 33
9	ネビュラスレイ (連付)	752,190	ベルセルクにハマった AIO－CHACHA	R 5ボス
10				

天野スポーツのゲームコーナー ☆＝0 (6)
愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56－2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	D&D®	4人合計 3,004,521	ミャーデックひきいる オノレーパティー	4人同時1コイン ALL
2	スーパーストリートファイターIIX(ケン)	1,235,500	Xむづい…あかつき 豊橋から来た男	1コインALL
3	餓狼伝説スペシャル (キム)	1,362,100	HRSのみんながみてないことを祈るあかつき	1コインALL リョウ無しver
4	ぷよぷよ (アルル使用)	524,160	ベーガに載ったらどうしよ…あかつき 豊橋	1コインALL
5	ガイアポリス (ドラゴン)	12,021	TPA愛好会DOHⓈ名古屋から来た男	1コインALL ついに大台
6	ビューポイント	3,269,970	1400g－NET ES静岡県は三島市から	1コインALL
7	龍虎の拳2 Mr. BIG	1,014,700	byC. M. S	1コインALL ノーミス
8	アルゴスの戦士	2,775,640	GRAND－SELFDEFENCE－FO	1コイン25面 RCE
9	D&D® ドワーフ	499,520	AMN	1コインALL
10	スーパーストリートファイターII	1,410,400	豊橋から来た男 あかつき	1コインALL

タイトーイン002スタジアム ☆＝19 (218)
大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号 ☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト(ザジィ連付)	1,107,800	DGD	ALL P×？ 27R
2	リッジレーサー (タイムトライアル)	3′26″079	PPK－TAK (ポンポコリン)	ALL MT B. L 1′08″661
3	スーパーストリートファイターII(リュウ連付)	2,403,200	HYAKU－UGF	ALL つめ×3 P×20 38R
4	スーパーストリートファイターII(ケン連付)	2,346,900	CYCLONE－HURRICANE	ALL つめ×2 P×20 39R
5	スーパーストリートファイターII(サガット連付)	2,063,200	CYCLONE－HURRICANE	ALL つめ×2 P×23 36R
6	スーパーストリートファイターII(ガイル連付)	2,062,700	HSM－CST〇ゆP	ALL つめ×3 P×23 37R
7	餓狼伝説スペシャル (W・クラウザー連必付)	2,703,600	DGD	ALL D×27 2万×1落ち
8	餓狼伝説スペシャル (ジョー・ヒガシ連必付)	2,606,900	HYAKU－VAP㊗ (来店ありがとう)	ALL D×26 2万×2落ち
9	餓狼伝説スペシャル (不知火舞連必付)	2,566,000	CYCLONE－R T	ALL㋩ D×22
10	餓狼伝説スペシャル (ビリー・カーン連必付)	2,521,400	CYCLONE－R T	ALL㋩ D×22

GAME's WiLL ☆＝16 (115)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト(マットロック)	1,120,950	AFO	ALL 連
2	ファイターズヒストリーダイナマイト(ミゾグチ)	1,311,650	ヨッシーV	ALL 連必 牛なし
3	ファイターズヒストリーダイナマイト(ジャン)	1,129,050	WZH	ALL 連必
4	ファイターズヒストリーダイナマイト(マーストリウス)	1,185,850	ツガ夫	ALL 連
5	ファイターズヒストリーダイナマイト(ヨンミー)	1,025,300	FGM－B・R	ALL 連
6	ファイターズヒストリーダイナマイト(カルノフ)	1,205,450	ツガ夫	ALL 連
7	牌砦II (あだうち)	3,290,500	QQQ	ALL ※全機種ノーマル
8	バツグン (タイプB連)	22,963,580	大黒屋KIP	ALL
9	スーパーストリートファイターII(E・本田連)	1,899,200	TUR－NARK	ALL P×19 爪×139R
10	スーパーストリートファイターII(ディージェイ連)	2,046,200	私のジャンを返してください。 GYO	ALL 爪×337R

●天野スポーツのゲームコーナー



ゲームセンターピノキオ ☆＝0 (26)
兵庫県明石市本町1－1－26 ☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ティンクルピット	738,830	ハミンロバート超カス SVR－TAと㋕♡	R 23 やっぱりユナよね♡
2	フライングパワーディスク	171,907	対戦者求ム！どお～ら SVR－TAと㋕♡	R 5 JAPAN使用
3	ファイナルラップR (ドイツ)	2′35″80	うーんダビスタIIオモロイ♡ エアチャリ夫	B. L＝ 37″61
4	ファイナルラップR (ハンガリー)	2′45″78	3／7は弥生の誕生日 まりものシギちゃん♡	B. L＝ 40″30
5	ファイナルラップR (ブラジル)	2′37″60	祝クラシック2冠達成 SVR－エアチャリ夫	B. L＝ 37″93
6	ファイナルラップR (ベルギー)	2′42″46	ハロングバードを愛す まりものしぎちゃん♡	B・L＝ 39″80
7	D&D® (ファイター)	204,565	ガンマンの町の住人！ 早うちレッドガンマン	R 6ボス
8	D&D® (エルフ)	339,486	金曜日は至福の1日♡ フレナちゃんラブ夫♡	最終面ボス
9	D&D® (クレリック)	324,445	最強馬主の座は頂きか ダビスタRYAN	最終面 ザイード
10	D&D® (ドワーフ)	303,727	ハミログバードを愛す SVR－取石CD月♡	最終面 4階

プレイシティNASA杉本町店 ☆＝11 (147)
大阪府大阪市住吉区山之内3－3－5 ☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト(サムチャイ連)	1,131,350	とむやむ改めサムやん	ALL
2	ファイターズヒストリーダイナマイト(マーストリウス連)	1,106,750	ACF－超電磁SIN㊛㊚	ALL
3	ロンロン (SEXT GALS)	309,600	鳥龍糖	6面 P×5
4	バーチャファイター (ジェフリー)	2′04″10	すもー (SM王)	ALL
5	スーパーストリートファイターIIX(フェイロン連)	1,420,800	ルンいらん	ALL
6	龍虎の拳2 (ビッグ連)	2,604,830	ACF－超電磁SIN㊛㊚	ALLⓅ D×5
7	龍虎の拳2 (ロバート)	2,040,900	ごめんなさい。 Seize－KKK	ALLⓅ D×1
8	究極戦隊ダダンダーン (アン)	1,221,050	でん先生	ALL 残0
9	ワールドヒーローズ2 (フウマ連)	9,311,200	ミー	ALL
10	ナイツオブザラウンド (アーサー必)	583,210	AXIOM－H. Y㊚	ALL 残1 1up×1

夢空間ファンタジー ☆＝1 (5)
長野県茅野市ちの丁田2732－1 ☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト連 (リー)	924350	次で勝負だ松本!? —あすたろと!?－	ALL
2	ファイターズヒストリーダイナマイト連(ザジィ)	687900	とりあえずクリアね。 —ねびろす!?—	ALL
3	バーチャフィアター (カゲ)	1′45″97	やりこみが足らないね —さたなきあ!?—	ALL
4	リッジレーサー (T.T.AT)	3′30″394	ドライブゲーマー(K	ALL
5	龍虎の拳2 (タクユ)	1257390	まだまだやります！ AXUS—	GOLE
6	ティンクルピット	356490	人間模怒寄	ALL
7	豪血寺一族 (キース)	829600	ALICE	3－4
8	バツグン連 (タイプA)	4253990	APOら	ALL
9	バツグン連 (タイフB)	4644240	APOら	ALL
10	バツグン連 (タイノC)	3848760	EPT－ラッキースター H. S	ALL

ジャスコ川西店プレイランド ☆＝0 (9)
兵庫県川西市小花1－6－16 ☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ティンクルピット	927,360	吹雪	R－23 P×4落ち連なし
2	ファイターズヒストリーダイナマイト(レイ)	613,150	VENUS ROSE	ALL P×4 連なし
3	龍虎の拳2 (リョウ)	1,492,150	VENUS ROSE	ALL P×4 連なし
4	龍虎の拳2 (テムジン)	1,748,670	㊝－NTO	ALLギース㊐ 2本ミス 連なし
5	龍虎の拳2 (タクマ)	1,434,300	VENUS ROSE	ALL 連なし
6	龍虎の拳2 (ユリ)	1,015,760	VENUS ROSE	ALL 連なし
7	D&D® (エルフ)	542,420	ソフィア	ALL 連なし
8	餓狼伝説スペシャル (ローレンス・ブラッド)	2,012,900	吹雪	2万×6 6万×1
9	餓狼伝説スペシャル (チン・シンザン)	1,448,800	吹雪	ALL 2万×1落 連なし
10	熱闘激闘クイズ島	801	吹雪	R－6 連なし

チャレンジャー関大前店 ☆＝1 (55)
大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライトブリンガー (アッシュ)	5,514,460	咆哮野郎まJU	ALL LV9
2	ライトブリンガー (ヴォルド)	4,796,840	咆哮野郎まJU (ガキむかつく)	R 4 LV9
3	ライトブリンガー (システィー)	4,654,220	咆哮野郎まJU (ガキむかつく)	R 4 LV9
4	ネビュラスレイ	867,010	N. R	R 4
5	レイフォース	6,244,900	MRU－注射猫 どひょ～ん	残0 ALL
6	まじかるエラーをさがせ	6,150	金曜夜10：30 流ゲーよろしく	7－5 98%
7	龍虎の拳2 (タクマサカザキ)	1,714,810	ごっつうヘコイです	ALL
8				
9				
10				

アミューズメントスペース・ハスラー ☆＝0 (1)
三重県熊野市木本町620－1こやま2F ☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2	1,082,930	ZAT	タクマ・サカザキ
2	龍虎の拳2	1,015,650	ASR	ロバート・ガルシア
3	餓狼伝説スペシャル	1,416,300	HAN	ギース・ハワード
4	餓狼伝説スペシャル	1,293,700	SAG	東 丈
5	餓狼伝説スペシャル	1,113,600	HAN	ダック・キング
6	サムライスピリッツ	618,740	R	覇王丸
7	サムライスピリッツ	618,610	HAN	服部半蔵
8	バツグン	2,759,580	R	アイスマン (タイプC)
9	D&D®	275,785	KENちゃん	ファイター
10	D&D®	274,930	ヤッスンイノチ	クレリック

ハイスコア通信 お店から③

●天野スポーツのゲームコーナー（愛知）
SストIIXがシングル4台対戦2組、F.F。ダイナマイトはシングル4台と対戦1組、龍虎2は5台の対戦が1組。古くはパックマン、アルゴス、黄金の城、スターフォース、くにおくん、ロストワールド、パロディウスもあるから遊びにきてね。遊びたいゲームがあったら出してあげるよ。D&D®が4人が腰かけできるし4シュータなのよ。

●タウンスポットプレイランド（大阪）
前のハイスコア担当のT。M氏は、車の免許を取るのに1年かかりました。取ったのはいいけどなかなか働きません。みなさん、なんとかしてやってください。by担当（K）

●ゲームセンターピノキオ（兵庫）
この春神戸学院大学に入学する人はぜひきてね。（by卒業生）

●プレイシティキャロット高松店（香川）
スーパーストリートII、ダイナマイト、ネビュラスレイ、ティンクルピット、この4つのゲームが一気に入荷しました。ハイスコアを出してくれる人もぜひきてくださ～い。

●ビッグウェーブ（高知）
最近、店員のSHS氏が「いぬ」を飼い始めました。おとなしいのですが。どうもはまちがきらいなようです。特技はチェスができること。名前は…。

●ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）
FL3が50円2プレイとサービス中。ターミネーター2もエキストライージーとなっておりますので一度遊びにきてください。

●チャレンジバンバン（愛媛）
小池さん、RUN君、GMC－ぱんだ君、てっちゃん遠征ありがとう。またきてください。宿あります。 担当 FAD－JAN

ヒットゲーム BEST10

プレイヤー人気中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	―	スーパーストリートファイターIIエックス	825	カプコン
2	1	龍虎の拳2	586	エス・エヌ・ケイ
3	―	ファイターズヒストリーダイナマイト	533	データイースト
4	2	餓狼伝説スペシャル	418	エス・エヌ・ケイ
5	4	バーチャファイター	384	セガ
6	7	リッジレーサー	307	ナムコ
7	5	ダンジョンズ&ドラゴンズ	210	カプコン
8	3	スーパーストリートファイターII	203	カプコン
9	8	スラムダンク	196	コナミ
10	9	ぷよぷよ	193	コンパイル/セガ

11位	レイフォース 185	12位	雷電II 121	12位	サムライスピリッツ 121	14位	ネビュラスレイ 115	15位	アウトランナーズ 85

インカム人気中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	―	スーパーストリートファイターIIエックス	826	カプコン
2	1	龍虎の拳2	567	エス・エヌ・ケイ
3	―	ファイターズヒストリーダイナマイト	535	データイースト
4	3	餓狼伝説スペシャル	485	エス・エヌ・ケイ
5	4	バーチャファイター	418	セガ
6	5	リッジレーサー	363	ナムコ
7	2	スーパーストリートファイターII	233	カプコン
8	8	スラムダンク	225	コナミ
9	6	ダンジョンズ&ドラゴンズ	199	カプコン
10	9	ぷよぷよ	175	コンパイル/セガ

11位	レイフォース 138	12位	雷電II 128	13位	ファイナルラップR 93	14位	サムライスピリッツ 85	15位	ネビュラスレイ 81

エックス1位奪取!!

エックス1位奪取

今月は新登場のスーパーストIIエックスが1位を奪取。龍虎の拳2は2位に甘んじる結果になりました。

ストIIエックスは、ストIIシリーズの最新作で、ストIIシリーズのトリなのではと思われるできになっています。皆様も御存知の通り、攻撃を繰り出すごとにゲージがたまっていくスーパーコンボというシステムがあるのが、一番大きな特徴になっています。

一撃必殺の大技システムは、何回も使えるようではバランスや爽快感が崩れてしまいます。そこで制限が設けられる必要があります。その中でも、ストIIエックスは攻撃しながら、特に不快感や異和感なくゲージがたまることや、待ちプレイを防止できることから非常に考えられたシステムであると言えるでしょう。

また、下ガードしてもくらってしまう地上技や、飛び道具を消す技、空中でボタンを押して地上の敵を投げる技の追加は、格闘ゲームの新しい可能性を追求したシステムだと思います。今までとはかなり違う技がいろいろ加えられていて、新しい面白さがあるので、気づいていない人はぜひプレイしてみてください。

バランス調整もよくできていて、カプコンの実力を感じさせてくれます。

2位の龍虎2は、先月に比べてややポイントダウンしました。対戦プレイが盛り上がっていかないのが伸びない原因か。もう少し練りこんでバランスがとれていればさらに人気が出たのではないかと思うと残念です。

ダイナマイト好調な滑り出し

3位には、データイーストのファイターズヒストリーダイナマイトが入ってきました。ネオジオの作品になってグラフィックがとても美しく、操作性が良くなりました。ただ、対CPU戦の難度が高いのと、特定の技が強過ぎるのが気になります。

餓狼伝説スペシャルとスーパーストIIは、順位をやや落としました。格闘ゲームの出るペースが速いのが、寿命を縮める一因となっている気がします。雷電IIも、2カ月でベスト10の圏外に去りました。

来月は、極上パロディウスが発売される予定です。初登場でどこまでいけるか。

(ぜんじ)



(静岡県 ひよし君)

川島玩具店 ☆＝0（19）

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42―0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターII（ケン）	1,405,600	OZ-GAL	ALL
2	餓狼伝説スペシャル（キム）	1,111,300	HIE	ALL
3	餓狼伝説スペシャル（十兵衛）	1,333,000	OZ-GAL	ALL
4	龍虎の拳2（ジョン）	935,420	GAPII	ALL
5	龍虎の拳2（リョウ）	931,530	OZ-GAL	ALL
6	龍虎の拳2（キング）	869,510	HIE	ALL
7	龍虎の拳2（Mr.ビッグ）	815,772	OZ-GAL	ALL
8	龍虎の拳2（ミッキー）	798,862	AFC	ALL
9	龍虎の拳2（ロバート）	776,024	スコア募集!!	ALL
10	龍虎の拳2（タクマ）	741,600	Ⓡへ スコア出して! Ⓖ	ALL

ハイテクセガ神戸 ☆＝0（5）

兵庫県神戸市中央区元町通1―11―19 ☎(078)391―5712

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	823,800	ルーチン組んだ奴殺ごっついバビディM・B	ALL
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（ジャン）	495,600	じゃんがバラしょってバビディM・B	ALL
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（サムチャイ）	632,450	クリアだけならねバカめキン肉マンⓂⒷ	ALL
4	グランドクロス（新バージョン）	15,659,600	ドリカムくん	全5面ALL 残2 END確認
5	レイフォース	6,097,500	もっともっと	ALL 連付
6	龍虎の拳2（リョウ）	1,559,221	なんだかなーⒻ リネット命!	ALL タコミス大有り
7	龍虎の拳2（タクマ）	1,390,470	やってみたりしただけバビディM・B	ALL
8	龍虎の拳2（影二）	1,067,940	MAGICIANら	ALL
9	バーチャファイター（ジャッキー）	1′39″??（末尾不明）	参考記録 某□がバックアップ消した	ALL めげずにずっとやってね
10	バーチャファイター（ウルフ）	2′41″88	参考記録 DDD（雷電安置）	ALL アキラで1分切れるの

イーストランドファミリーガーデン ☆＝0（10）

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26―2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイフォース	4,751,900		1コインラスボスマーズパワー使用
2	バツグン（TYPE―B・連あり）	4,446,110		1コインALL ノーミス
3	スーパーストリートファイターIIX（飛龍）	1,387,200		1コインALL スピード2
4	スーパーストリートファイターIIX（キャミィ）	908,900		1コインALL Gウォークは
5	スーパーストリートファイターIIX（ザンギエフ）	629,700		1コインALL ひらかたパークへ
6	D&DⓇ（ファイター）	67,201		1コインLV10 GOだ!サイン会
7	D&DⓇ（ドワーフ）	86,356		1コインLV10 廃坑の中で焼死体
8	究極戦隊ダダンダーン（小鉄・連なし）	541,150		1コインALL 残×0
9	ナイトストライカー（Rゾーン・連付）	38,411,670		1コインALL W×2残S×9
10	バラデューク（連なし）	224,800		1コインALL カップ ピー!

ゲームスポットパスカル ☆＝1（4）

岡山県岡山市表町3―7―5 ☎(086)234―2332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2（タクマ・サカザキ）	2,080,610	やっぱりお父さんは最高だ〜	ALL P×23 D×3
2	龍虎の拳2（リョウ・サカザキ）	2,004,910	100メガショッカー	ALL P×24 D×2
3	龍虎の拳2（MR.BIG）	1,938,660	あと50万	ALL 早く免許取りまヨ
4	龍虎の拳2（キング）	1,383,040	平田の師匠	ALL P×10 D×1
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（マーストリウス）	832,600	こーだまりこはいいぞMOZ神―ZZⓚ	ALL 来店ありがとう。
6	バーチャファイター（LAU）	1′25″85	RED WOLF	ALL
7	アウトランナーズ（アトランティック）	3′16″96	KOH	完走マッドバクーギアボタン付
8	餓狼伝説スペシャル（不知火舞）	2,319,000	シバタの弟子のX	ALL Ⓟ
9	D&DⓇ	849,887	BKS	ALLエルフ使用後の方でゴメン
10				

オキモト ☆＝0（7）

広島県広島市西区南観音3―15―3 ☎(082)292―1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（カルノフ）	1,036,100	バルンーすぼー	うしALL
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（マーストリウス）	670,450	昌	ALL
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	711,950	昌	12人目
4	スーパーストリートファイターII（ケン）	1,877,100	たちー	ALL
5	スーパーストリートファイターII（サガット）	1,651,500	サガ夫	ALL
6	スーパーストリートファイターII（ベガ）	1,549,900	ACE	ALL
7	龍虎の拳2（ジョン）	2,046,610	GOM	ALL
8	龍虎の拳2（テムジン）	1,425,740	GOM	ALL
9	龍虎の拳2（キング）	1,361,650	MGB	ALL
10	餓狼伝説スペシャル（ローレンス）	2,208,800	すぼー	ALL

モンキーハウス本館 ☆＝3（166）
福岡県福岡市中央区六本松２－６－７　☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライトブリンガー （ヴォルド）	4,997,320	G. M. C. R－I	ALL
2	ライトブリンガー （グレン）	4,836,620	G. M. C. R－I	ALL
3	ライトブリンガー （アッシュ）	4,089,960	G. M. C. R－I	最終面ボス
4	ライトブリンガー （システィ）	4,023,960	WeLove80S－G. M. C ぱんだ	最終面ボス
5	レイフォース㊤	7,095,600	G. M. C. R－IⒷ	ALL
6	ファイアーバレル㊤	11,393,600	WeLove80S－ ROBOCOP	ALL　2P側
7	ベストバウト ボクシング㊤	1,309,900	G. M. C. ぱんだ	ALL　ホセ
8	ネビュラスレイ㊤	1,821,840	ラスボスのがし君	ALL
9	スーパーバレー'94	28,050	こんなのやるか	ALL　女子
10	ゴルフィングレイツ２	－15	㋔さる君	ALL　パワー 初級→初級

プレイシティキャロット高松店 ☆＝0（2）
香川県高松市片原町２－４細谷ビル１Ｆ　☎(0878)22－4555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳２ （ジョン・クローリー）	804,710	AC－DC	１コインALL
2	龍虎の拳２ （テムジン）	736,970	元さんへのお餞別！！ byバビィ	１コインALL
3	龍虎の拳２ （ジャック・ターナー）	593,870	あと15分でお仕事 byバビィ	１コインALL
4	スーパーストリート ファイターII（ダルシム）	1,305,400	ティグレバイソン	１コインALL
5	スーパーストリート ファイターII（キャミィ）	1,090,300	元さんへのお餞別！！ byヲ屋ち丸	１コインALL
6	スーパーストリート ファイターII（春麗）	1,025,100	鳳翔るい	１コインALL
7	餓狼伝説スペシャル （ダック・キング）	1,897,500	D. D. T	１コインALL
8	餓狼伝説スペシャル （アンディ・ボガード）	1,837,100	くるプー	１コインALL
9	リッジレーサー	3′29″636	JKS－1038036	T. T　完走
10	ティンクルピット	904,050	野望の人　幻冰明	GAME18

ゲームゾーン灘町・境合同集計 ☆＝0（11）
鳥取県米子市灘町２－52　☎(0852)22－9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	上海III	クリアー	KOT	１コイン
2	マジカルボンバー	407,200	K・	10面
3	ダダンダーン	319,400	ないと	アン使用
4	龍虎の拳２	1,093,750	Mr. ちん	ノーマル ジョンクロリー
5	龍虎の拳２	1,017,651	Mr. ちん	ノーマル サカザキ
6	龍虎の拳２	897,688	Mr. ちん	ノーマル キング
7	テキパキ	3,486,420	TAE	ノーマル
8	ロンロン	138,600	矢倉	ノーマル
9	リッジレーサー	3′28″638	T・T	
10	ワールドカップ サッカー	59点	TAE	ノーマル

サブカルチュア ☆＝1（62）
福岡県筑紫野市二日市宮田町581－６黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリート ファイターIIX（ブランカ連つき）	2,171,500	EST	ALL D×１
2	スーパーストリート ファイターIIX（ケン連つき）	1,466,000	８号君	ALL P×５
3	スーパーストリート ファイターIIX（春麗連つき）	1,418,300	またおやじだった。	ALL 爪×１
4	戦国エース （こより連つき）	1,912,300	EST	ALL　列車×１ 雷・風１万×12
5	スーパーストリート ファイターIIX（サガット連つき）	1,987,400	NAM	ALL P×22 爪×２　R－36
6	クレヨンしんちゃん オラと遊ぼ	2,025,000	汝甘言を好み苦言に怒 する事なかれ　KID	ALL　連つき
7	餓狼伝説スペシャル （舞連つき）	2,125,600	俺の弟	ALL
8	ファイターズヒストリー ダイナマイト（クラウザー連つき）	937,200	アンタ牛に負けて将来 どうすんのよ！　㊙	ALL P×22 RD27
9	戦国エース （こより連つき）		カメ×８連チャン	情け無用400円
10	D&D Ⓡ ドラゴンズ	961,165	上手くいかないよん。	１cALL エルフ使用

ビッグウェーブ ☆＝0（4）
高知県高知市曙町１－８－25寿ビル１Ｆ　☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳２ （タクマ）	1,775,440	大皮亦－LIP㊙	ALL P×17
2	龍虎の拳２ （ビッグ）	1,716,720	WENDER	ALL　37R P×18
3	龍虎の拳２ （リョウ）	1,712,960	ネコタマー WENDER－G	ALL P×16
4	龍虎の拳２ （キサラギ）	1,545,930	ネコタマー WENDER－G	ALL　37R P×11
5	龍虎の拳２ （キング）	854,743	超必殺技継承！JHK よっしい改めNAL夫	ALL 大阪なる♡愛 の炎のコマ使用
6	雷電II連（１P）	10,000,000＋α	やっただけ㊙	３－２で到達
7	雷電II連（１P）	10,000,000＋α	GS－TMPLF10 S－おのちゃんマン	３－３で到達 杉ちゃんにささぐ
8	エックスマルチプライ	10,378,500	㊛	２周ALL 大昔のスコア
9	エドワードランディ	1,207,090	スト研GUY	ALL 五千スタート 大昔のスコア
10	ワールドヒーローズ （ジャンヌ）	1,175,300	亜美（いぬ）の飼い主 今夜も…水星野亜美	ALL　はまち 水魚のポーズ使用

ゲームシティDADA ☆＝0（5）
島根県出雲市天神町70－12　☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリート ファイターIIX（春麗、連なし）	1,238,500	Z THEラヒタの鬼	ALL
2	龍虎の拳２ （キング、連なし）	1,089,910	Z－NEW隊長	ALL
3	ファイターズヒストリー・ ダイナマイト	534,350	AMI	ミゾグチ使用 連なし
4	リッジレーサー （T.T）	3′40″130	ふっかつNSX	by大介and 啓介より
5	ティンクルピット	1,601,960	RYU	FINAL BATTLE
6	D&D Ⓡ （クレリック、連なし）	171,965	ムーンボールマジシャ ン	アンデット系は すべて消します
7	究極戦隊ダダンダーン （アン、連なし）	593,600	G G'	１コイン オール
8	スラムダンク	222	YOU	
9	雷電II（連なし）	750,660	國府田マリ子の 大ファン　そのさん	ツイパラリスナー どんどんふやす！
10	バツグン（連なし）	1,212,810	ヤンキー去交	ストIIXのスコア もよろしく。

ゲームインプラザオリンピア ☆＝0（18）
福岡県北九州市小倉北区京町２－６－７　☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳２	1,194,540	JOE. JC	１CALL リョウ使用
2	龍虎の拳２	1,406,350	ウエPー	１CALL×12 如月影二
3	ネビュラスレイ	1,120,610	N. E	１C　５面ボス
4	餓狼伝説スペシャル	2,033,600	楢山拓夫	１CALL
5	ソルダム	3,235,060	ABE	１Cラインス93 レベル83
6	ソルダム （セキーロ）	1,192,160	No?	１C　ライン192 レベル49
7	スラムダンク	258	ABE	１CALL
8	ファイターズヒストリー ダイナマイト	457,900	VI6	１CALL
9	サムライスピリッツ	1,766,310	TKP	１CALL
10	ティンクルピット	2,614,260	未登録	１CALL18

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆＝0（25）
愛媛県松山市南斉院町17－５ウエストビル１Ｆ　☎(0899)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	モータルコンバット （カノ）	11,907,000	SJR－G.N 次回は　TOP	ALL ４本落ち
2	ファイナルラップ３ （イングランド）	2′16″00	SUR－R. T㊙ 林道射研究会復活記念	林病研とは違いま すのでよろしく
3	ファイナルラップ３ （フランス）	2′17″80	SUR－R. T㊙ たけし地獄のガス爆発	マイペースだよ １Pのタイムです
4	ファイナルラップ３ （サンマリノ）	2′24″78	SUR－K. S 陽子研究会会員募集	ガロスペ200試合 連続出場記念
5	ファイナルラップ３ （スペイン）	2′27″65	SUR－K. S ひさよ研究会会場	NEO全日本オナ ニス猛成記念
6	戦国エース （アイン）	1,674,900	SUR－R. T㊙ 本田くん教えて	ALL 次は天外
7	戦国エース （ジェーン）	1,549,200	SUR－R. T㊙ 剣匠地獄の深夜電話	ALL やっとクリア
8	ワールドヒーローズ２ （ジャンヌ）	7,789,600	SUR－たけし㊙ ふろ爆発研究会理事長	ALL P×18 新山漢方長官
9	ワールドヒーローズ２ （ノウマ）	8,420,100	SUR－K. M㊙ 今井地獄のボロン	ALL P×22
10	ブレイゾン	3,321,800	SUR－R. T㊙ 今井地獄の右曲り極太	ALL P×２ 残３

アメニティスペースOZ ☆＝0（28）
山口県小野田市西高泊664－３　☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説スペシャル （キム）	2,045,300	バイソン撲滅友の会	１c all 宇部店
2	餓狼伝説スペシャル （ダック）	2,015,600	月影の騎士ポコ太	１c all 宇部店
3	龍虎の拳２ （キング）	1,639,560	龍神降臨	１c all 小野田店
4	バーチャファイター （サラ）	2′45″41	T・Y	１c all 山口店
5	リッジレーサーDX （T.T）	3′35″422	300馬力のスターレッ ト	GMT 宇部店
6	リッジレーサーSD （T.T）	3′35″258	S・K	GMT 山口店
7	レイフォース	4,845,300	HYDE	１c all 宇部店
8	フライング パワーディスク	185,304	ベルパーXSI	１c　５人目 小野田店
9	スーパーストリート ファイターIIX（ディージェイ）	754,600	龍神降臨	１c　５人目 小野田店
10	牌砦II （ストーリーモード）	698,600	NTY	１c　７面 山口店

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝1（32）
福岡県福岡市東区箱崎６－１－２松本ビル　☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリート ファイターIIX（ケン）	1,920,500	CYCLONE－ HURRICANE	ALL　連付
2	スーパーストリート ファイターIIX（カイル）	1,414,100	なかじ	ALL　連付
3	スーパーストリート ファイターIIX（ディージェイ）	1,208,000	WGFC－非常口	ALL　連付
4	スーパーストリート ファイターIIX（ダルシム）	1,305,300	WGFC－J・O	ALL　連付
5	スーパーストリート ファイターIIX（リュウ）	1,156,800	雷	ALL　連付
6	アウトランナーズ （日本）	3′18″22	WGFC－JKR	ALL
7	D&DⓇ ドラゴン（戦士）	540,845	FBI	ALL
8	ファイターズヒストリー ダイナマイト（カルノフ）	778,000	やまちゃん	ALL
9	スーパーストリート ファイターIIX（ダルシム）	1,894,900	WGFC－MLK	ALL　連付
10				

チャレンジバンバン ☆＝4（65）
愛媛県松山市道後樋又４－29　☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳２ （キング）	2,783,300	来月は310万？ M. N	ボロボロ
2	龍虎の拳２ （タクマ）	2,544,981	★－暗黒龍	ALLⓅ D×４
3	龍虎の拳２ （如月）	2,542,060	まーくん社会人 HOC－JOJO	ALLⓅ D×６
4	龍虎の拳２ （Mr. BIG）	2,471,690	赤チャ先生に脱耳 HOC－にゃんた	P×23　D×３
5	龍虎の拳２ （ユリ）	2,173,870	わいわい	P×17　D×５
6	龍虎の拳２ （ロバート）	1,958,250	伎♡助	P×20　D×４
7	ファイターズヒストリー ダイナマイト（ミゾグチ）	1,064,900	伎♡助	P×11 O×無
8	ファイターズヒストリー ダイナマイト（マーストリウス）	933,350	PETHER HERD あ～べ	P×14 O×無
9	ファイターズヒストリー ダイナマイト（ジャン）	816,700	FAD－A・T	P×９ O×有
10	マジカルエラーをさがせ	8,575	FAD－PIA－JAN （HOC）	１C ALL 98%

丸久ファミリーランド小郡店 ☆＝0（2）
山口県吉敷郡小郡町矢足　☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷電II	4,890,040	AFP－Zのしんたろう じゅんちゃんふっ	２－４　連付 かつスコア
2	ティンクルピット	855,540	スーパーXの対戦者を 募集中　６段目へ続く	18面
3	スーパーチェイスHQ	5,059,510	AFP－CLAMP 丸信のスパイクです	ALL
4	スーパーストリート ファイターIIX（サガット）	1,130,800	かくことがないっす ９－１へ続く　14	ALL
5	スーパーストリート ファイターIIX（リュウ）	1,058,900	待ち帝王杉山　殺す あほザンギ	ALL
6	スーパーストリート ファイターIIX（E・本田）	58万点ぐらい	２段目から　俺は勝つ まで永遠に入り続ける	ALL
7				
8	スーパーストリート ファイターIIX（リュウ）	153万ぐらい	予想スコア458万 俺の限界多分200万	ゴクキ死亡 P系　むかつく
9	スーパーストリート ファイターIIX（リュウ）	1,312,300	４月から福岡へいく OZA	ゴウキ死亡
10	スーパーストリートファイターIIX （リュウ・１人目終了部門）	324,300	３月24日ダンプと正面 衝突　来月へ続く	相手　フェイロン

5月10日（11日消印有効）

6月15日号発売のスコア締め切りは

☆獲得数上位店（５月号～６月号）

順位	店名	今月	合計
1	タイトーイン002スタジアム（大阪）	7	19
2	ハイテクセガ高崎（群馬）	7	18
3	GAME's WiLL（京都）	5	16
4	プレイシティNASA杉本町店（大阪）	2	11
5	キャッスル&YOU²（東京）	4	10
6	荏原ゲームコーナー（東京）	3	8
6	ゲームプラザ（熊本）	0	8
8	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）	4	7
8	ゲームセンターコパIII（神奈川）	2	7
10	鷹が丘レジャーセンター（石川）	4	6

ハイスコア通信 担当者から

今月は首位奪回を狙うハイテクセガ高崎が、今月最高の☆7個を獲得してGAME'S WiLLを抜き去り2位へ浮上してきた。しかし、002スタジアムも同数を獲得、依然としてトップをキープしており首位の座をあけわたしたわけではない。このまま3強時代が続くのだろうか。また、常連のノーベル&ヒノーズ下井草店や層の厚さが感じられる扇か丘レジャーセンターがベスト10入りしてくるなど、今後どう変わっていくのか注目していこう。

002スタジアムはスーパーストII と餓狼SPが中心なだけに今後の☆獲得はつらいか。

高崎は、担当（私）が先月見落とした☆1個も加えトップにあと1個差と迫ってきた。かなりの気合いが感じられる同店は来月も伸ばしてきそうだ。

WiLLは3位に落ちてしまったが、トップは個人申請を含めると20を数えるなど、実力は群を抜いている。今後F・H・ダイナマイトで☆を伸ばせればトップも夢ではない。

てあたりしだいゲームリスト

3月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
ティンクルピット	ナムコ	アクション	4－2	3／10	懐かしのナムコキャラクターが勢ぞろい！稼ぎが熱すぎる!!
ネビュラスレイ	ナムコ	シューティング	8－2	3／22	もはや伝説は超えた！
麻雀スカウトマン	日本物産	麻雀	KB	3／29	開発元SPHINXのゲームでは実写取り込み画面を見ることができる！
ゴルフィンググレイツ2	コナミ	スポーツ		3／23	プレイヤーは実写取り込み。前作をしのぐリアルグラフィックに、新設設計。
スーパーストリートファイターIIX	カプコン	格闘アクション	8－6	3月	新たなる新技を引っ提げて新登場！謎の男の出現に君は必ず驚愕する!!
ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト	格闘アクション	8－4	3／8	一発逆転の弱点システム健在!!隠し技もごっついありますぜィ!!
デイトナUSA	セガ	ドライブ	HABG	3／15	
ジュラシックパーク	セガ	シューティング	特殊	3月	
ライトブリンガー	タイトー	アクション		3月	

4月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
ツインイーグルII	セタ	シューティング	8－3	4月中旬	わーいやっと発売しました。全国の皆様ぜひ一度遊んでみてください。
早指し将棋　五月陣戦	セタ	将棋	8－2	4月下旬	自分達で言うのも何ですが、この将棋は強いです。ウソだと思ったら試してみては？
スーパーリアル麻雀PV	セタ	麻雀	KB	未定	ごめんね。発売日が延びてしまったよ。がんばってるから許してね。
ワールドヒーローズ2JET	ADK	格闘アクション	8－2	4／26	格闘三昧ワーヒーJET!乞う御期待!!
LD麻雀　ポケベル1919	日本物産	麻雀	KB	4／20	LD麻雀の最新作が登場します！
得点王2	SNK	スポーツ	8－3	4月予定	今、一番熱いスポーツだ!!
TOP HUNTER	SNK	アクション	8－3	未定	業務用と家庭用では違うらしいぞォー？
大江戸ファイト	カネコ	対戦格闘	8－4	4月末(5月頭?)	エイブルコーポレーションより発売。
究極PC原人	カネコ	アクション	8－2	5月以降	
極上パロディウス	コナミ	シューティング	8－3		お笑いがさらにグレードアップして帰ってきた。2人同時プレイもできるようになったよ。
エイリアンVSプレデター	カプコン	アクション		4月中	想像を凌ぐ闘いが始まる。打撃・銃撃の連続技で、エイリアンを掃討せよ！
まじかるスピード	アルュメ	H／C	特殊	4月末	トランプゲームのスピードだ。デカボタンを叩いて対戦。燃えます。
古今東西　干支物語	ビスコ	パズル	4－1	4～5月	
バンバンバスターズ	ビスコ	アクション	8－2	5月頃	NEO・GEO用面クリアゲーム。特殊技を使いこなしてクリアしよう。
Quizめざせアイドル	サン電子	クイズ	8－2	4月末予定	
へべれけのぽぷーん	サン電子	パズル	8－2	4月末予定	
ぐるりん	フェイス	パズル	8－2	未定	超思考型落ちものパズル。
ZUPAPA!	フェイス	アクション	8－2	未定	ズパーン!と一発、面クリアクション!
デッドリースポート	サミー工業	アクション	8－6	未定	イロモノデジタイズ格闘。
ダイナギア	サミー工業	アクション	6－2		最終面はライオン丸。
ななめでまじっく	アトラス	パズル	4－1	未定	
F1スーパーバトル	ジャレコ	ドライブ	HABG	4月	
SUPER STRIKER	ジャレコ	スポーツ		4月	
ミラージュ妖獣麻雀伝	ミッチェル	麻雀	KB	4月	
スラップショット	タイトー	スポーツ	8－2	4月	
THE WHO'S TOMMY	データイースト	ピンボール	2ボタン 3フリッパー	4／21	回転ドラム式スコアを電光掲示板で表現！目隠しプレイもグーです。
プロ麻雀　極	アテナ	麻雀	KB	5月上旬	本格4人打ち麻雀。プロ雀士と対戦トーナメント！
ハイパーティーショット	ビデオシステム	スポーツ(ゴルフ)	2－1	未定	3Dポリゴンによるゴルフゲーム。アイテムカード有。対戦プレイ可。

PLAY－HOUSEアスカ ☆＝1（4）

佐賀県伊万里市浜町五番街アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX	792,500	AMP－KL	ALL リュウ
2	スーパーストリートファイターIIX	1,491,600	IPHA－TKO	ALL ケン
3	ファイターズヒストリーダイナマイト	611,900	IPHA－TKO	ALL ジャン
4	龍虎の拳2	665,120	IPHA－TKO	ALL ジョン
5	フライングパワーディスク	187,104	IPHA－TN	S－6 スペイン
6	ミラクルアドベンチャー	613,500	IPHA－TN	ALL
7	D&D®	312,083	AMP－KL	最終面 ファイター
8	餓狼伝説スペシャル	1,563,000	Mr－S・N	ALL ギース
9	マッスルボマーDUO	282,000	IPHA－TN	S－9 スティンガー
10	パーフェクトソルジャーズ	383,000	Mr－BCC	ALL ダイナソア

神宮前キャロットハウス ☆＝0（4）

宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル ☎(0985)29－3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷電II（1P側）	5,689,540	MGF　N．Y	2周目8面 連無
2	ネビュラスレイ	1,170,940	MGF－IKE	5面 連無
3	ティンクルピット（1P）	1,552,430	いけないA・Dがてげほしい　KOB	38　!
4	ファイターズヒストリーダイナマイト(ヨンミー)	321,050	足くせの悪い女	8人目
5	ファイターズヒストリーダイナマイト(ジョウコ)	507,500	MGP　IKE	?
6	ファイターズヒストリーダイナマイト(ミゾクチ)	762,550	牧　史郎	ALL
7	龍虎の拳2（キング）	925,906	ミルクさんちさタロルリーにおまかせ！	ALL
8				
9				
10				

ワンダーランド ☆＝0（4）

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	魔法大作戦	1,987,670	NCAのARIEL君	2－4 ガインのバカ
2	天地を喰らうII	3,334,450	NCAのKAMIY君	1CALL 趙雲
3	キャメルトライ（スペシャル）	332,610	ローランドVP－330くれた	1CALL 6　17′5
4	スーパーストリートファイターIIX	43人抜き	ARIEL君	春麗使用
5	ぷよぷよ	85,165	ほしの少年	BLOCK700
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザ ☆＝8（165）

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ネビュラスレイ	2,168,750	ウーキーMST	1クレ2－1 1周クリア時残2
2	レイフォース（1P側）	6,705,600	ウーキーMST	1キレALL 残×1　㊺なし
3	ライトブリンガー	1,223,750	ウーキーむらさき	1クレ2面前半 アッシュ使用
4	D&D®	576,352	ウーキーMST	1クレALL ファイター使用
5	マジカルエラーを探せ	8,111	ウーキーDMF	1クレALL 99%　電ハ
6	バーチャファイター	2′08″28	KALよりゆきさんへささぐ	1クレALL パイ使用
7	アウトランナーズ（ロシア）	3′16″72	WeLove80S－運転団体副将くん	ギアボタンなし ↑今回限りです。
8	雷龍2（連付1P側）	5,916,380	WeLove80S－ウーキーS．F	1クレALL 残×0
9	ファイナルラップR（ドイツ）	2′31″96	WeLove80S－ウーキー㊛刑事81■	完走1P　超甘 西川くん使ったよ
10	アウトランナーズ（ケニア）	3′19″34	WeLove80S－ウーキーJちゃん'87	キ〃使用　みたまま やってます？

掲載店募集について

月2回発刊に伴い、めざせハイスコアのコーナーが1ページ増えることになりました。
そこで今回、掲載希望店を募集します。掲載を希望するお店がありましたら次項を記入のうえ、ゲームスト編集部「めざせハイスコア」係までお送りください。
●サンプルスコア（10機種）
●住所、電話番号、担当者名
●店長の許可
締め切りは5月末必着分まで

すばらしい本屋さん63軒

大好評感謝！バックナンバー&コミックスフェア開催中

兵庫県氷上郡 ブックプラネット 柏原店

店内には本・レンタルビデオ・ファミコン・グッズなど楽しい情報がいっぱい！

ゲーセン並みに盛り上がるゲームコーナーでは、ゲームには"ちょっと"うるさい店長がみんなからの対戦を受けてくれる。いつでもかかってきなさ〜〜い！（毎日ゲーメスト読んでるから）ちょっと手ごわいッ。

夏・冬年2回のゲーム大会開催。店内はみんなのパワーで爆発寸前ダ。君の出場を待ってるゾ！



ゲーメストの宝庫に君もダッシュ！

「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

月刊ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03(3293)9326

月刊ゲーメストバックナンバー常備店すばらしい本屋さんリスト

北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市３条通８丁目右２
☎0166-26-6100

東北地方

●鳳書院仙台書店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●蔵王書店米沢店
山形県米沢市中央1-9-20米沢ポポロ内
☎0238-22-0900

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●文真堂書店緑町店
群馬県高崎市緑町4-7-5
☎0273-63-5961
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート内
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第２中栄ビルB1F
☎03-3253-4720
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●カプリコン
東京都中野区本町3-25-10
☎03-3373-5187
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
☎0463-78-5521

北陸地方

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561

東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ビレッジ・バンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
☎0532-64-2345
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ビレッジ・バンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランド
京都府京都市中京区河原町通三条上ル恵比須町427　京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出中2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●駸々堂奈良西大寺店
奈良県奈良市西大寺栄町3-20ポポロ1F
☎0742-35-2529
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-15
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●北九州ソフト開発パーティ
（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央2-25緒方ビル2F
☎093-436-2779
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-11-10
☎093-521-1044

すべてのゲーマー必携の書ここにあり!!

GAMESTバックナンバーリスト

希少ながら在庫があるゲーメストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんに直接買いにいく、②近くの本屋さんに注文書（P136についているハガキに欲しいNo.を記入）を持っていく、③東京、大阪の㋘屋に直接買いに行く（場所はP105参照）など数パターンある。さあ、売れ切れる前に買い集めよう!!

No.38（'89年11月号）500円　ダライアスⅡ
攻略：エリア88、スーパーモナコGP、フラッシュポイント、キューブリック、他
紹介：S.I.C.、アクアジャック、チャンピオンレスラー、インセクターX、他

No.44（'90年5月号）500円　AOUショー'90
攻略：ファイナルファイト、鮫！鮫！鮫！、1941、グラディウスⅢ、他
紹介：パロディウスだ！、WGP、G-LOC、戦場の狼Ⅱ、トライゴン、他

No.47（'90年7月号）500円　パロディウスだ！
攻略：カダッシュ、WGP、コラムス、あしたのジョー、戦場の狼Ⅱ、他
紹介：T.M.N.T.、キャメルトライ、エア・インフェルノ、G-LOC、他

No.48（'90年8月号）500円　パロディウスだ！
攻略：G-LOC、キャメルトライ、カダッシュ、コラムス、戦場の狼Ⅱ、他
紹介：チキチキボーイズ、T.M.N.T.、大工の源さん、トライゴン、他

No.49（'90年9月号）500円　雷電
攻略：トライゴン、G-LOC、パロディウスだ！、T.M.N.T.、他
紹介：サンダーフォックス、ムーンウォーカー、ダークシール、ムスタング、他

No.50（'90年10月号）500円　ダークシール
攻略：雷電、T.M.N.T.、エア・インフェルノ、ファイナルファイト、他
紹介：マジックソード、ムーンウォーカー、アウトゾーン、ファイナルラップ、他

No.51（'90年11月号）500円　マジックソード
攻略：アウトゾーン、ムーンウォーカー、ダークシール、コンバットライブス、他
紹介：ミズバク大冒険、パイプドリーム、コラムスⅡ、GPライダー、他

No.52（'90年12月号）500円　AMショー'90
攻略：マジックソード、ザ・スーパースパイ、パイプドリーム、ファイナルラップ2、他
紹介：R-360、U.S.ネイビー、ドラゴンセイバー、ミズバク大冒険、他

No.53（'91年1月号）500円　U.S.ネイビー
攻略：サプライズアタック、コラムス、パイプドリーム、マジックソード、他
紹介：ドラゴンセイバー、剣豪、サプライズアタック、シスコヒート、他

No.54（'91年2月号）500円　ゲーメスト大賞
攻略：ドラゴンセイバー、U.S.ネイビー、パイプドリーム、サプライズアタック、他
紹介：スペースガン、マージャンクエスト、MJ-12、パンクショット、他

No.55（'91 年3月号）500円　ドラゴンセイバー
攻略：パロディウスだ！、U.S.ネイビー、剣豪、GPライダー、パンクショット、他
紹介：ガンフロンティア、スパイナルブレイカー、ABコップ、麻雀クエスト、他

No.56（'91年4月号）500円　ストリートファイターⅡ（以後ストⅡ）
攻略：ドラゴンセイバー、剣豪、ニモ、パロディウスだ！、他
紹介：ガンフロンティア、出たな!!ツインビー、ラッドモビール、ASOⅡ、他

No.57（'91年5月号）500円　AOUショー'91
ゲームCD&ビデオオールカタログ付録つき
攻略：出たな!!ツインビー、剣豪、雷牙、ガンフロンティア、ドラゴンセイバー、他
紹介：ストⅡ、コットン、ローリングサンダー2、ウルトラマン、他

No.60（'91年7月号増刊）1980円　増刊　ザ・ベストゲーム
読者が選んだベスト30、ゲーメスト肉迫!!SPECIAL 9、ゲーマーSベストギャラリー、完全版ビデオゲームフルリスト、激動のビデオゲーム外伝、他

No.64（'91年10月号増刊）1000円　増刊　ストリートファイターⅡ
かきおろし巨大ポスター付録つき
攻略：キャラクター別対CPU戦、対戦
キャラクター紹介、開発裏話、エンディング集、アイランド、技全紹介、他

No.77（'92年9月号増刊）1200円　増刊　ストリートファイターⅡダッシュ
ストⅡダッシュポスター付録つき
攻略：キャラクター別対CPU戦、対戦、連続技特集
人気作家によるイラストギャラリー、開発秘話、ストⅡ用語集、対戦の歴史、他

No.80（'92年11月号）530円　AMショー'92
龍虎の拳マニュアルブック付録つき
攻略：ストⅡダッシュ、マクロス、ワールドヒーローズ、達人王、V.R.、他
紹介：龍虎の拳、ドギューン、天地を喰らうⅡ、F-1グランプリⅡ、タオ体道、他

No.81（'92年11月号増刊）1200円　増刊　1991オールカプコン
かきおろし巨大ポスター付録つき
攻略：魔界村、闘いの挽歌、ブラックドラゴン、トップシークレット、ウイロー、他
紹介：バルガス～キャプテンコマンドーまでのカプコンゲーム全作品

No.84（'93年2月号）550円　第6回ゲーメスト大賞
CAPCOMポストカードブック付録つき
攻略：天地を喰らうⅡ、龍虎の拳、ドギューン、ストⅡダッシュ、SDガンダム、他
紹介：ストⅡダッシュターボ、グリッドシーカー、スーパーリアル麻雀PⅣ、他

No.85（'93年2月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.1
新連載：アンダーカバーコップス、餓狼伝説2、出たな!!ツインビー、コットン、ワールドヒーローズ、スーパーリアル麻雀PⅣ、アクアリウム、なちゅらるマニア、他

No.86（'93年3月号）530円　餓狼伝説2
攻略：天地を喰らうⅡ、グリッドシーカー、ドギューン、SDガンダム、他
紹介：ワールドヒーローズ2、ストⅡダッシュターボ、フック、得点王、他

No.87（'93年3月号増刊）1200円　増刊　ギャルズアイランド2
春麗　豪華ポスター付録つき
人気女性キャラクターベスト30、ゲームギャルコレクション、着せかえ更衣室、女性キャラフルリスト、開発室インタビュー、アイランド、アダルティックゲームズ、他

No.90（'93年5月号）530円　AOUショー'93
攻略：餓狼伝説2、海底大戦争、サイバトラー、グリッドシーカー、ガンネイル、他
紹介：マッスルボマー、ダークエッジ、ガイアポリス、キャディラックス、他

No.91（'93年5月号増刊）1200円　増刊　餓狼伝説2
大張正己かきおろしポスター付録つき
攻略：キャラクター別対CPU戦、対戦
キャラクター紹介、全技集、設定資料集、データファイル、アイランド、他

No.92（'93年6月号）530円　餓狼伝説2
攻略：ファイターズヒストリー、戦国エース、V・V、ストⅡダッシュターボ、他
紹介：ワールドヒーローズ2、ガイアポリス、キャディラックス、ナックルヘッズ、他

No.93（'93年6月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.3
新連載：キャプテンコマンドー
読み切り：ムーンクレスタ、ぷよぷよ、はちゃめちゃファイター、他

No.94（'93年7月号）530円　ワールドヒーローズ2
攻略：戦国エース、ファイターズヒストリー、ガイアポリス、キャディラックス、他
紹介：マクロスⅡ、魔法大作戦、バニッシャー、アウトランナーズ、大王、他

No.95（'93年7月号増刊）980円　増刊　最新格闘ゲーム
攻略：ワールドヒーローズ2、ストⅡダッシュターボ、マーシャルチャンピオン、他
紹介：機動戦士ガンダム、マッスルボマー、ファイアースープレックス、他

No.96（'93年8月号）550円　ワールドヒーローズ2
美樹本晴彦マクロスⅡ特大ポスター付録つき
攻略：ガイアポリス、バニッシャー、魔法大作戦、海底大戦争、マクロスⅡ、他
紹介：マッスルボマー、サムライスピリッツ、ハイパーデュエル、機動戦士ガンダム、他

No.97（'93年8月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.4
読み切り：ソニックウイングス、メタルブラック、ガイアポリス、アウトランナーズ、他
連載中：餓狼伝説2、アンダーカバーコップス、ワールドヒーローズ2、他

No.99（'93年9月号増刊）1200円　増刊　ワールドヒーローズ2
遊べるマッドマン特大ポスター付録つき
攻略：キャラクター別対CPU戦、対戦、他
紹介：キャラクター設定、通常技、必殺技集、開発者インタビュー、アイランド、他

No.102（'93年11月号増刊）1280円　増刊　サムライスピリッツ
攻略：キャラクター別対CPU戦、対戦、他
紹介：連続技、キャンセル技、データファイル、開発者インタビュー、アイランド、他

No.104（'93年12月号増刊）980円　増刊　最新格闘ゲーム2
攻略：スーパーストリートファイターⅡ、餓狼伝説スペシャル、サムライスピリッツ、他
紹介：龍虎の拳2、バトルクロード、豪血寺一族、バーチャファイター、他

No.105（'94年1月号）550円　龍虎の拳2
攻略：スーパーストⅡ、餓狼伝説スペシャル、バーチャファイター、豪血寺一族、他
紹介：雷電Ⅱ、レイフォース、ドラゴンボールZ、バトルクロード、バツグン、他

No.106（'94年1月号増刊）1280円　増刊　餓狼伝説スペシャル
攻略：キャラクター別対CPU戦、対戦、連続技、他
紹介：設定原画集、開発者インタビュー、アイランド、イラストギャラリー、他

No.107（'94年2月号）550円　第7回ゲーメスト大賞
攻略：バーチャファイター、究極戦隊ダダンダーン、野球格闘リーグマン、他
紹介：マッスルボマーDUO、大江戸ファイト、雷電Ⅱ、バトルクロード、電神魔傀、他

No.108（'94年2月号増刊）1280円　増刊　スーパーストリートファイターⅡ
スーパーストⅡ特大ポスター付録つき
攻略：キャラクター別対CPU戦、対戦、めくり、キャンセル、連続技、他
紹介：人気投票、開発者インタビュー、ストⅡ用語辞典、アイランド、他

No.109（'94年3月号）530円　龍虎の拳2
攻略：究極戦隊ダダンダーン、スーパーストⅡ、餓狼伝説スペシャル、レイフォース、他
紹介：アルティミットエコロジー、ワールドヒーローズ2 JET、電神魔傀、他

No.110（'94年3月号増刊）450円　別冊　ゲーメスト最強ゲームはどれだ!?
速報：スーパーストリートファイターⅡX、極上パロディウス
紹介：ファイターズヒストリーダイナマイト、デイトナGP、ファイナルラップR、他

No.111（'94年4月号）550円　スーパーストリートファイターⅡX
攻略：龍虎の拳2、ダンジョンズ&ドラゴンズ、スラムダンク、バーチャファイター、他
紹介：極上パロディウス、ワールドヒーローズ2 JET、レーシングフォース、他

No.112（'94年4月号増刊）1280円　増刊　ギャルズアイランド3
ギャルズカレンダー付録つき
読者が選ぶ人気キャラベスト30、開発者インタビュー、女性キャラフルリスト、ゲームギャルズギャラリー、マージャンゲームギャル、他

No.113（'94年5月号）550円　AOUショー'94
攻略：龍虎の拳2、ダンジョンズ&ドラゴンズ、バーチャファイター、レイフォース、他
紹介：極上パロディウス、スーパーストⅡX、ワールドヒーローズ2 JET、他

No.114（'94年5月15日号）500円　スーパーストⅡX
攻略：ワールドヒーローズ2 JET、レイフォース、ダンジョンズ&ドラゴンズ、他
紹介：スーパーストⅡX、極上パロディウス、ダンジョンズ&ドラゴンズ、他

No.115（'94年5月号増刊）1280円　増刊　龍虎の拳2
SNK特大ポスター付録つき
攻略：龍虎の拳、キャラクター別対CPU戦、対戦、連続技、他
紹介：龍虎の拳、龍虎の拳2、開発者インタビュー、データファイル、設定原画、他

見事当たれば、うれしさひとしお　当選者発表のコーナー

続々と送られてくる大プレゼント第1弾の応募で、大慌ての担当者のために、住所は都道府県からキチンと記入するようにしてほしい。発送作業の効率アップのためにも、約束だ。

次号、5/30発売号では、本誌4月号とスーパーストⅡ増刊の当選者を発表予定だ。

増刊餓狼伝説スペシャルプレゼント当選者発表

SNK提供

●餓狼伝説SPポスター

仁科和政 君（埼玉県）
石堂 数 君（千葉県）
奥山美代子さん（東京都）
笹原貴文 君（神奈川県）
中村雄二 君（山梨県）
内野淳也 君（新潟県）
北野修司 君（岐阜県）
小島佑子 さん（大阪府）
小林 恵 さん（和歌山県）
新島 悟 君（熊本県）

ゲーメスト提供

●餓狼伝説テリー・ジャンパー（赤）

坂部美紀 さん（愛知県）
和田拓己 君（岡山県）

●餓狼伝説テリー・ジャンパー（青）

岩崎ゆきのさん（東京都）
西野裕貴 君（岐阜県）

●餓狼伝説SP下敷き

田中秀和 君（宮城県）
柿沼毅郎 君（茨城県）
磯崎泰裕 君（茨城県）
和泉祐介 君（群馬県）
北原健史 君（埼玉県）
佐久間淳 君（埼玉県）
貝瀬秀和 君（埼玉県）
山田展久 君（千葉県）
松戸康行 君（千葉県）
鷹野裕一 君（東京都）
堀切将一 君（東京都）
渡辺真介 君（東京都）
石郷岡淳 君（神奈川県）
松川哲也 君（福井県）
柴田大典 君（岐阜県）
新田剛大 君（岐阜県）
木場晋一郎 君（三重県）
西條義人 君（滋賀県）
名尾真一 君（兵庫県）
井上智洋 君（兵庫県）
矢野博章 君（兵庫県）
田中大樹 君（兵庫県）
梅林浩平 君（鳥取県）
吉岡生博 君（岡山県）
山見 清 君（徳島県）
大西淳也 君（愛媛県）
中村勝則 君（福岡県）
森留秀樹 君（福岡県）
亀井辰美 君（熊本県）
庄屋 真 君（鹿児島県）

●餓狼伝説SPレポートパッド

太田宏子 さん（青森県）
國安美代子さん（岩手県）
白井摩由美さん（宮城県）
藤田美沙子さん（福島県）
中西浩一 君（群馬県）

橋本義久 君（埼玉県）
麻生有美 さん（埼玉県）
佐々木伸也君（千葉県）
義洋晴雄 君（東京都）
榛葉靖子 さん（東京都）
秋本貴文 君（東京都）
小池須磨子さん（神奈川県）
小松大亮 君（神奈川県）
坂本大祐 君（神奈川県）
八田元督 君（山梨県）
菊池 豊 君（長野県）
宮田亜紀子さん（新潟県）
兼松秀樹 君（岐阜県）
田中真理子さん（静岡県）
草場 博 君（愛知県）
小出祐也 君（愛知県）
西原圭二 君（兵庫県）
芹谷仁人 君（兵庫県）
河野 大 君（兵庫県）
石田ゆかりさん（兵庫県）
清水隆匡 君（奈良県）
坂本 緑 さん（和歌山県）
高橋勝哉 君（岡山県）
大山 望 君（福岡県）
浅田二美さん（佐賀県）

●餓狼伝説SPカンペンケース

山口亜矢子さん（宮城県）
豊島志拓 君（宮城県）
佐藤久人 君（秋田県）
吉成 隼 君（茨城県）
伊沢康二郎君（栃木県）
茂木聖信 君（群馬県）
小谷野裕久君（埼玉県）
マチノコウ君（埼玉県）
谷田一人 君（埼玉県）
本間貴行 君（東京都）
木村ゆうだ君（東京都）
青木 努 君（東京都）
石見多恵利君（神奈川県）
捧 孝行 君（新潟県）
ひぐちかず君（富山県）
奥田裕介 君（岐阜県）
池野谷善道君（静岡県）
林 真之 君（静岡県）
水谷 健 君（愛知県）
坪井大介 君（愛知県）
加賀正明 君（愛知県）
坂田晃一 君（愛知県）
藤本正樹 君（大阪府）
橋本康平 君（大阪府）
國元義道 君（兵庫県）
西本勝紀 君（兵庫県）
内田卓美 さん（島根県）
馬川芳樹 君（香川県）
小西元気 君（愛媛県）
長友正幸 君（福岡県）

●餓狼伝説SPキーホルダー

柴田雅弘 君（北海道）
工藤徳浩 君（北海道）
原田雅章 君（北海道）
阿部和志 君（岩手県）
菅原昌彦 君（宮城県）
高橋伸也 君（山形県）
海老名敦 君（福島県）
鈴木道男 君（福島県）
石井宏和 君（埼玉県）
伊藤伸吾 君（埼玉県）
笛吹幸里 君（千葉県）
吉田 智 君（千葉県）
竹内 淳 君（千葉県）
大塚裕美子さん（千葉県）
佐藤智之 君（千葉県）
高浦秀樹 君（千葉県）
太田智治 君（東京都）
谷田貝健志君（東京都）
梅沢正寿 君（東京都）
大塚博文 君（東京都）
遠藤健一 君（東京都）
横山浩司 君（神奈川県）
山田優子 さん（新潟県）
米山英夫 君（新潟県）
宮路浩司 君（新潟県）
石上大介 君（石川県）
佐伯康裕 君（石川県）
石橋 誠 君（静岡県）
土井雅一 君（愛知県）
竹内博美 さん（愛知県）
石橋敏哉 君（愛知県）
矢部尊弥 君（愛知県）
小川達也 君（愛知県）
藪中達哉 君（三重県）
鈴木美代 さん（三重県）
森田晃夫 君（三重県）
富田千恵 さん（滋賀県）
松永英久 君（大阪府）
上川路聡 君（大阪府）
浅原秀彦 君（兵庫県）
江口 謙 君（和歌山県）
平井佑子 さん（和歌山県）
恩田誠司 君（島根県）
越智晶子 さん（広島県）
榊原靖敏 君（山口県）
斉藤裕行 君（徳島県）
林 哲也 君（香川県）
窪祐二郎 君（福岡県）
溝口 耀 君（長崎県）
秦野 剛 君（大分県）

●餓狼伝説SPネオ・ジオカセット

西野美奈子さん（福井県）
佐藤竜太郎君（大阪府）
立石裕也 君（福岡県）

●餓狼伝説SPビデオ

後藤直樹 君（北海道）
豊山雅信 君（徳島県）
渡辺麻衣子さん（愛媛県）

次号は5月30日発売！

特別価格550円（大増ページ）

●5月30日発売の6月30日号はたまりにたまったパワー爆発号だ！ストⅡX大会の究極プレイも紹介できるし極上パロも最高潮だ!!

極上パロディウス
さあ、序盤の難関3面へ突入だ。

スーパーストリートファイターⅡX
対戦技も鍛えられてきたぞ！

ワールドヒーローズ2 JET
ついに黒幕登場！対CPU戦大攻略だ！

めざせハイスコアスペシャル（中編）
知られざるハイスコアラーの真実に迫る大ドキュメント！

スーパーX大会結果報告
第7回ゲーメスト杯の栄冠の行方は？

超攻略タイトル

ファイターズヒストリーダイナマイト
D&D® デイトナUSA
ツインイーグルⅡ　ティンクルピット
ライトブリンガー　ネビュラスレイ
龍虎の拳2　エイリアンvsプレデター
だるま道場　ゴルフィンググレイツ2ほか

お楽しみ連載

ゲーメストアイランド　なんですか？
レゲーの魂　キョーイ現象
漫画：龍虎の拳　コンスポほか

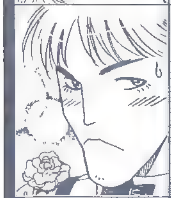


●先日自分のペンネームをある占い師にみてもらった。なんかあまりよろしくないらしい。珈琲BREAK！のBREAKの部分の意味が不吉だそうな。「そんなの関係あるんすか、じゃあ悪魔くんなんて超不吉になるんじゃないっすか？」と思ったものの口には出さなかった。その後なんとなく気になってとりあえず珈琲FREAK！としてみたのだがこれも危ない意味あるしなぁ。なんかめでたい名前ないんすかねぇ。　（珈琲FREAK！）



●学校を卒業した私、単位ギリギリの綱わたりから、みごとにクリアできたが、それはすべて先生方のおかげです。卒業させてくれてありがとうございました。

話はかわるが、もうすぐ私の家に友人からのウルフ、250ccがくるハズ!! 気の早い私は、まだバイクがきていないのに、ヘルメットやグローブを買ってしまい超びんぼーです。ゲーセンの前で、黒のウルフを見たらそれは私のかも？　（気が早い男MAN）



●F・パワーディスクの攻略も今回で終了。2回だけだったけど役に立ったかな？

このゲームはかなりプレイヤーまかせの所があるから、多少紹介的要素が含まれるのは許してください。

それにしてもCPUは強いよね？現在のハイスコアのコーナーでもあまり点数が伸びていないから、やり込むなら今がチャンスだよ！　（アディオスToshi）



●先月、テックの仲間と花見をしたのだが、誰も桜なんかみちゃいねぇ。誰もが買い過ぎたと思っていたおかずも、あっという間になくなってしまうし、度数60～80で中国産の怪しさ大爆発ものお酒を一気飲みしてつぶれるバカヤローもいたなぁ。

年上や年下、友達としてけっこう年齢差があるのだが、それがけっこうおもしろかったりして。

（やはり、花よりダンゴだった　Fu－Bu－Ki＝GED）

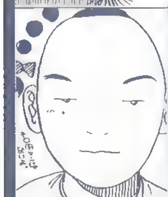


●いや～、ティンクルピットが手強いのなんのって。20歳となって、これから死にゆく我が脳細胞が、ティンクルピットのパターン作成によってさらに寿命を縮めているという末期的症状の私です。

その昔、「ディグダグ」の岩石まとめ倒しパターンを会得していたプレイヤーは英雄だった。当時小学校低学年だった私は「英雄」になりたくて、必死にパターンを盗もうとしたものです。その情熱は、ライターとなった今も私の心の支えです。　（立衆多）



●歳をとるにつれて、理想と現実の境界線が明確になればなるほど、自分の中の「夢」という言葉の意味が希薄になっていくのが感じられる今日このごろ。が、変わって自分の中にフツフツと沸き上がってくる「野望」の二文字が私を前向き（?）に突き動かしてくれる。受け身で生きてきた自分の中にこのような野心が育っていたとは、我ながら意外であると同時に、ちょっぴり嬉しくもあるんだな。　（若いと云ふのは一渕健）



●先日、仕事の合間をぬってあるミュージカルを見に行きました。で、そのパンフの中の出演者のコメントに「夢は叶ってしまうと現実になっちゃう。そして現実のつらさに直面することになる」みたいなことが書かれてあり、「夢を追う」ということに対し、複雑な感情を抱くようになりました。

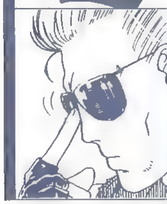
それはともかく、最近ヒマがなくて家庭用のゲームが全然できねぇ。うぉーっ、オレにFFやらせろぉっ。　（10年早い　びぐ）



●つい先日、自分が一番信頼していた人間に裏切られました…。もう何を信じて生きていけばいいかわからないです。家にも帰らず、学校にも行かず、廃人同様の生活をしていますが、ゲームさえやっていれば嫌なことは（一時的に）忘れることができるので頑張って生きてます。ま、早く楽になりたいもんですね。

ゲームはもちろんだるま道場。パズラーはやるべきですよっ！

（この時期のB'zのFRIENDSはイイねえ～　F－GLD）



●先日、久しぶりに高校時代の友人達と飲みに行った（というより夜の12時すぎにお呼びがかかった）。下手をすると卒業以来というのも何人かいた。既に就職している人もいれば、今だにプラプラしている人（あっ俺か）もいたりで、なかなか盛り上がった。

話はがらりと変わって、最近ダダンダーンのほうはあきらめ気味、120万は見えているのだが…（アン）。で今はバーチャ、パイでまだ1分53秒台、もう少しか？（また女キャラ？のいなりん）

OPINION 論

対戦ゲームのCPU戦の難しさを考える

石井ぜんじ

難しすぎるCPU戦

対戦格闘ゲームも、ストIIが発売されてから4年が経ちました。バーチャファイターを除いて、システム的に大きな変化がないストIIタイプの格闘ゲームは、そろそろ末期的状態になっていると思います。

プレイヤーの腕も上がり、対CPU戦の実質的難度はかなり上がってきています。このために、かなり慣れたプレイヤーでないと、対戦格闘ゲームの新作はなかなかとっつきにくいでしょう。また、他のジャンルの難度の高いゲーム同様、ゲーム寿命が短くなっていると思います。

以前から指摘しているように、パート2ものや、類似ゲームには、寿命が短いという大きな欠点があります。ゲームシステムがわかっているためにうまい人と慣れていない人との差が開きすぎ、そのため実質的難易度が上がりすぎる。結果としてプレイヤー層が狭くなり、うまい人達はすぐやり尽くしてしまってやめてしまう。このような経過が出てきてくるのです。

このようなパターンは、対戦格闘ゲームにも当てはまります。対戦格闘ゲームの対CPU戦の難度は、ほとんど限界にまで上がっています。対戦プレイをしてもらいたいからこうなっているのでしょうが、これは必ずしも良い影響を与えているとは思いません。

対戦プレイをする場合は、基本的にゲームシステムや必殺技のコマンドに慣れてからでないと、気軽に対戦できません。CPU戦は、それ自体意味のあるものですが、対戦プレイの練習としても重要な意味を持ちます。

特に通信対戦台においては、一人抜けたあとに対CPUがすぐ終わってしまうようでは、乱入するヒマがありません。対戦したいのに難しいCPU戦からやらなければいけないのもとっつきにくさを増します。対戦プレイを一般化するには、CPU戦が比較的易しかったり、飽きずにプレイできることが大切なのです。

しかし、通信対戦台のみ対CPUの難度を上げているゲームセンターも見られます。これはCPU戦より対戦プレイをやってもらってプレイ時間を短くして、インカムを稼ぎたいということでしょう。

もちろん、これは全くの逆効果であると思います。難しくなりつつあるCPU戦を、さらにレベルアップしたらますますとっつきにくくなってしまいます。

対戦ゲームは、プレイヤーの層の広さが命です。そのためには、対CPU戦の難易度は落とすべきでしょう。歴史がそれを証明していると思います。

表紙の裏をとれ

スーパーストIIXの悪玉5人衆（?）です。バルログ/バイソン、大ボス、サガット/ベガ、の組で3枚も描きました。いかがでしょうか。

私は、サガットに似ていると編集の猿渡氏にいわれてしまいましたが、眼帯はしてないし髪の毛は生えているんです。人相ももう少しは柔和であろうと、思っております。いかがでしょうか。

藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

みんな、5月3日のスーパーストIIX大会に向けての準備ははかどってるかな？

残念ながら抽選にもれた人、予選で負けちゃった人もいるだろうけど、死ぬるほどに練習した日々は決してムダではないぞ。自慢すれ！

ゲーメストライターをして、満足させきる完成度を誇るスーパーストIIX。さあ、大会で頂点に立つ勇者は誰だ！

（マウントにた）

GAMEST

■平成6年6月15日発行　第9巻12号通巻116号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N.O
C-LAN　塩原利康　古葉美一　藤原ひさし
KAL DON　いなりん　もも　RIK君　びぐ
F-GLD　田渕健康　TKO SHIN落合
立衆多　ACE DSI　Scho小杉　がっちん
SIVA MAN GED　Toshi
珈琲FREAKE!　K・K弯風　RYO K-TAN
浪速の松ちゃん　佐藤孔建　猿渡雅史　河田　睦
林　野吉　竹森眞由美　二田祐樹　霜田和人
白倉清美　野口　晶　岡本由里　時得伸介
秋山竜二　入澤英明　高安　聡
◆協力スタッフ
FINE POCKET　エジマ企画
ローリングストーン　西村光賢

またも4キャラ
隠し技
大公開!

連載
攻略

Virtua Fighter
バーチャファイター

今回は最近、やっと対戦が熱くなってきた格ゲーにつきもののダイヤグラムを公開だ!

担当:バーチャチームK・K　雪風　FRS-N,O　ぴぐ　MAN

ダメージのいきさつ

闘っているときに、いきなりごそっと体力を奪われたことや、いつもはたいしたことない技に体力を半分ぐらい奪われたことはなかっただろうか?それもそのハズ、バーチャにはカウンターが存在しているのだ。ここでは明らかになったカウンターについて説明していこう。まず、カウンターで当たったときはその技の1・5倍のダメージになり、次の条件時に発生する。


カウンター鉄山靠。なんかもう終わってるって感じ。

①ほぼ同時に技を出し、相手の技よりも早く攻撃が当たった場合にカウンターとなる。
②当たるのが同時の場合、攻撃力の大きいほうがカウンターとなる。
③当たるタイミング、威力ともに同等の場合は双方がカウンターでダメージを受ける。

基本的に相手が何らかの技を出した時(出そうとした時)に技が当たればカウンターになるわけだ。また、空中にいる相手を攻撃した場合もカウンターとして扱われ、ダメージ量が1・5倍となる。


ウルフ対ジェフリーの中段蹴り。どちらも同じような…。

カウンターはなにも相手の技のモーションに当てる必要はない。攻撃を仕掛けようと攻撃ボタンを押したその瞬間にこちらの技が当たってしまえばよいのだ。そのため、攻撃判定がすぐ現れる技のほうがカウンターを狙いやすいだろう。

カウンターは時に、体力を3分の2ぐらい奪い、戦局を一変させることさえある。鉄山靠やサマーソルトなどカウンターを切り札に使えるように練習してほしい。

次にコマンドの先行入力(モーション途中からの入力)についてだが、基本的にほとんどの技が受け付け可能なのだが、次の技は受け付けられない。


カウンターサマー。あの減り方はちょっと…。

●猛虎硬爬山(↓⇨Ⓟ)
●ライジングニー(↓⇨Ⓚ)
●浮身膝蹴り(↓⇨Ⓚ)
●腿登裏旋脚(しゃがみから立ちまでにK)

これらの技はいずれもしゃがみから立ち状態までに入力する技なので、一瞬でもしゃがんだことを確認させないとだめなので、先行入力することはできない。

先行入力は別にその技をキャンセルさせるわけではないが、パンチからの特殊技やコマンドの難しい投げをスキなく狙うことができる。ウルフ、ジェフリー、カゲを使っている人はぜひ、ものにしておいてほしい。


まずはバーティカル。すぐに入力を開始。


キャラののけぞり復帰と同時にスプラッシュ。終わってる。

今回も4キャラの隠し技一挙大公開!

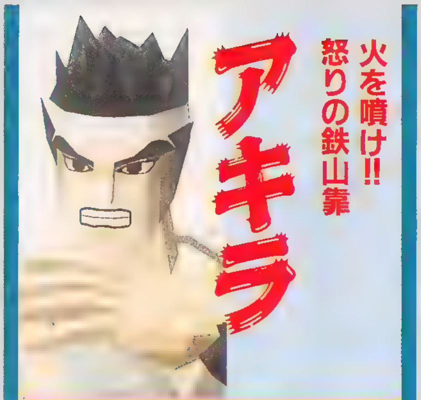
さあ、前号でも約束した通り今回は残り4キャラの隠し技をすべて公開するぞ。ではキャラ別ページの前に少しここで説明しておこう。まずアキラにはカウンターでの威力で噂の的だった鉄山靠が遂に公開。ほかにも、ないと思われていた連続技が3つも公開されるぞ。ジェフリーには、ウルフが持っていたスプラッシュマウンテンを公開。トーキックから行えるコマンドも同時公開されるぞ。パイも新しい投げ技を公開。ジャッキーにも連続技が追加された。


ジェフリーにもあったスプラッシュマウンテン。

そのほか、各キャラ小技がだいぶ増えた。次のページから各キャラ個別に隠し技のコマンドを公開するとともに、その技の基本的な使い方を説明していこう。

火を噴け!! 怒りの鉄山靠

アキラ



華麗な連続技、超破壊力の打撃技を一挙に大公開だ。

八極拳を使いこなし、一つ一つの技の威力はトップクラスのアキラ。今回はアキラ究極奥義・鉄山靠を含め、7つの隠し技を公開だ。



立ちパンチの沖捶から、



昇腿へとつなぐ環捶腿。相手は必ずダウンするので撃崩捶で追い打ちだ。

●上歩頂肘 (⇨Ⓟ)

一歩踏み出して肘で攻撃する。裡門頂肘や猛虎硬爬山の失敗で出ることが多いが、下段ガードできないので、それなりに役立つ。

●環捶腿 (ⓅⓀ)

沖捶（立ちパンチ）から昇腿（立ちキック）へとつなげる連続技。沖捶が速い技なので相手の一瞬のスキをついて決められる。

●連捶 (⇨⇨Ⓟ+Ⓚ ⓅⓅ)

クィックフォワードを入力してⓅとⓀを同時押しするとパンチが一発だけ出る。この特殊コマンドによるパンチが次の連続技へのカギとなっていて、特殊パンチの入力が完成された瞬間にⓅと押すと、初めの特殊パンチ+ⓅⓅで合計三発のパンチが連続で出ることになるのだ。非常に難しいので、かなり練習をしないと出せるようにならない。



連捶背旋腿の最後の蹴り。アキラにも連続技があったのだ。

●連捶側腿 (⇨⇨Ⓟ+Ⓚ ⓅⓀ)

連捶の個所で出てきた特殊パンチが連捶側腿の始動技となっている。連捶の最後のⓅをⓀに変えた技で、他キャラのⓅⓅⓀに相当すると考えてもらえると分かりやすい。ただ最後のⓀが連続で入らないのが残念。

●連捶背旋腿 (⇨⇨Ⓟ+Ⓚ ⓅⓅⓀ)

この技もやはり特殊パンチから始まる。連捶にさらにⓀを増やした技で、他キャラのⓅⓅⓅⓀに相当する。これまたⓀが連続では入らないが、相手をかなり押していけるのでリングアウトを狙いやすくなる。

●鉄山靠 (⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)

肩口から背中にかけての部分で相手に体当たりする。なんといっても破壊力がバツグンで、カウンターじゃなくても密着状態からなら満タンの半分程度のダメージを与えることができる。カウンターで炸裂すればフルゲージの8～9割ものダメージを与えられる。コマンド入力はかなり早めでなくてはならず、Ⓟ+Ⓚの同時押しの判定も厳しいので出すのは難しいが、アキラ使いならぜひともマスターしておきたい技だ。

隠しコマンド技一覧表
上歩頂肘
⇨Ⓟ
環捶腿
ⓅⓀ
連捶
⇨⇨(Ⓟ+Ⓚ)ⓅⓅ
連捶側腿
⇨⇨(Ⓟ+Ⓚ)ⓅⓀ
連捶背旋腿
⇨⇨(Ⓟ+Ⓚ)ⓅⓅⓀ
鉄山靠
⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
鶏子穿林
⇦⇙Ⓟ+Ⓚ(近い間合い)



一気に間合いをつめて、



肩、背中からブチ当たる。

●鶏子穿林 (⇦⇘Ⓟ+Ⓚ)

素早く相手の背後にまわりこみ、相手の背中に自分の肩口から背中にかけてをぶつける。注意しておきたいのが、いつでもどこでも出せる技ではないということだ。倒身搬腿や心意把のように投げに準ずる技なので、投げの間合いに入っているときのみ出せる。難しいわりに威力がないのが欠点。魅せるプレイ用。

とにかくアキラは鉄山靠につきる。対戦、対CPU戦ともに鉄山靠を使いまくって、豪快に相手をふっ飛ばしてやろう。



投げの間合いから、



瞬時に後ろにまわりこんで、



背中からブチ当たる。



パイ

機動力を生かして素早く攻め込め!!

特殊技は、父ラウと似たものが多いが、その素早さは段違い!!

担当：FRS—N,O

パイの燕青拳は、父親であるラウの虎燕拳の大元となる流派である。そのため、今回公開されたパイの特殊技は、ラウと非常に似た技が多い。では、ラウとパイはどこが違うのかというと、それはやはり技のスピードと攻撃力の違いであろう。技の出は素早いが威力は低いパイ。技の出自体は全体的にパイより遅いが、威力は高いラウ。



ある程度、近距離でないと当て身できないぞ。

ダイヤグラムを見てもらえば分かるのだが、同じ技なら素早いほうが有利、ということでラウVS他キャラとパイVS他キャラでは、ラウを使ったほうが有利に闘えるのだが、ラウVSパイの直接対決となるとパイのほうに分がある。

…と、大体こんな特徴があることを念頭に、公開された技といっしょに解説しよう。

●燕旋擺柳 (⇦Ⓟ)

いわゆる当て身投げ。相手の上段攻撃のみを、受け流すように投げ捨てる。

中段・下段攻撃は不可。また、上段でもある程度の間合いに入っていないと無効な点に気をつけよう。

●燕旋蹴 (⬇Ⓚ+Ⓖ)

しゃがみの旋風牙。もちろん、立ちガードは不可能。しゃがみ待ちする相手にはあまり効かないが、中段蹴りなどに織りまぜて使うといい。

●背転腿 (⇖Ⓚ)

バク転サマー。ラウと違い両手をついて回転する。スピードはラウと大差ない。相手が攻撃することを読んだときに、置いておくように出すとかなり強力だ。

●連環転身掃脚 (ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ)

連環転身脚下バージョン。もちろん、最後の回し蹴りは下ガードしなければならない。転身脚よりも使い勝手がいい。

●腿登裏旋脚

(しゃがんだ状態から立ち上がるまでの間にⓀを押す)

別名ドカーンキック。CPU戦でスタートした瞬間にレバーを左下に入れっぱなしにしておくと、相手はなにか技を出してくる。自キャラはしゃがみつつ下がっているので、相手の技には当たらない。この技をスカしたら、いきなり立って腿登裏旋脚を出すとカウンターで当たる。ダウンした相手にレバー⬆+Ⓟで燕襲高雷撃。これで、スタート数秒で相手の体力は半分近くなくなっている。



カウンターに最適の腿登裏旋脚。

隠し技コマンド一覧表

燕旋蹴	しゃがんだまま Ⓚ+Ⓖ
背転腿	⇖Ⓚ
連環転身掃脚	ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ
腿登裏旋脚	Ⓚ (しゃがみ→立つの間に)
双拳旋風腿	ⓅⓅⓀ
連環背転脚	ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ
倒身陰掌	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
雷陰掌打	⇖Ⓟ (敵ダウン時)
連拳旋風牙	ⓅⓀ+Ⓖ
連拳燕旋蹴	Ⓟ⬇Ⓚ+Ⓖ

●双拳旋風腿 (ⓅⓅⓀ)

いわゆるコンビネーション技。ⓅⓅⓀの連環転身脚よりもスキは小さい。

●連環背転脚 (ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ)

パンチ3発の後にバク転サマーをつなげる。連環系をしゃがみジャブなどで止めてくる相手に有効。



連環転身脚よりスキがなく使い勝手がいい。

●雷陰掌打 (敵ダウン時⇘Ⓟ)

燕旋擺柳などで相手を倒したときに入力する。CPUのラウは、この技が一発入るとずっと続けて入る。



パンチの後に反撃する相手には…、



シャコッ!!

●天地頭落 (⇨⇩Ⓟ)

●旋風燕陣 (⇦⇨Ⓟ)

●倒身陰掌 (⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)



相手方向の斜め下+Ⓟと覚えておこう。

投げ系三種類。天地頭落は→↘↓+Ⓟとするとやりやすい。間合いは似たりよったり。とはいえ、それなりに広いほうなので、使い勝手がいい技ばかりだ。倒身陰掌は、対CPUアキラ戦で有効。

●連拳旋風牙 (ⓅⓀ+Ⓖ)

●連拳燕旋蹴 (Ⓟ⬇Ⓚ+Ⓖ)

連続技、というわけではないが、Ⓟを押したらすぐにⓀ+Ⓖ(or⬇Ⓚ+Ⓖ)を入力することで、間髪入れずに蹴りが出る。1発目のジャブをヒットorガードさせないと出ないので注意。



おいらのこの投げ一発で、おまえはスクラップだぜ〜!!

ジェフリー

投げ一発一発に重さを感じる。おれのスプラッシュマウンテンを受けて立てるヤツぁーいるか!!

担当：MAN

隠し技コマンド一覧表

ダッシュエルボー	⇨⇨Ⓟ
スマッシュアッパー	↘Ⓟ
ダブルアッパー	↘ⓅⓅ
エルボーハンマー	⇨⇦Ⓟ
ニーアタック	⇨Ⓚ
トーキック	⇩Ⓚ
ボディリフト	⬅Ⓟ（敵の上段攻撃をよけて）
マシンガンニーリフト	⇩⇨Ⓚ
スプラッシュマウンテン	↘↘Ⓟ＋Ⓚ
スプラッシュマウンテン	⇩Ⓚ⇩↘⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

力で押しまくる闘いが得意のジェフリー、今回の隠し技で、さらにパワフルに攻めることができるぞ。すべての技を使いこなしていけ!!

●ダッシュエルボー（⇨⇨Ⓟ）

この技は、相手との間合いをつめるときに有効だ。エルボーアッパーと使い分けて、ガンガン攻め込めるぞ。



場外までふっ飛ぶがよい。

●スマッシュアッパー（↘Ⓟ）

ジェフリーの主な戦力になる技の一つ。下からぐぐっと突き上げるパンチは、しゃがんでガードしている相手にもめりこむ、強いぜ!!

●ダブルアッパー（↘ⓅⓅ）

強い、超強力アッパーが、なんと2連発で出てくる。これだけで相手を押すこともできて、しかも、しゃがみ待ちをしている人にも有効。最初の一発が入るとつづけてもう一発入るので、打撃技はスマッシュアッパーと、こいつできまりだ!!



1発目、



2発目、ん!?アゴが砕けたかな!?

●エルボーハンマー（⇨⇦Ⓟ）

ガインと相手に肘打ちをくらわした後に、もう一丁と真上からハンマーパンチを繰り出すド迫力の技。この技の、最初に出す肘は、しゃがみガードしている敵にも入るぞ。しかし、次に出てくるハンマーパンチのスキが大きいので、技の終わったときに、反撃をくらってしまう恐れがある。多用は禁物、奇襲として使うのが有効だ。

●ニーアタック（⇨Ⓚ）

素早く、しゃがんでいる相手の顔面に膝をたたきこむ技。当たれば相手は確実にダウンするので、うまくいけば膝のきまった後に、ダウン攻撃もねらえる。立ちガードされないように使っていけ!!



グシャッ、痛いかい!?

●トーキック（⇩Ⓚ）

つま先を相手に突き刺すキックのこと。攻撃のなかではかなり早いほう。相手がしゃがみガードをすることもできないので、ちょくちょく牽制として使うのがいい。

●ボディリフト（⬅Ⓟ）

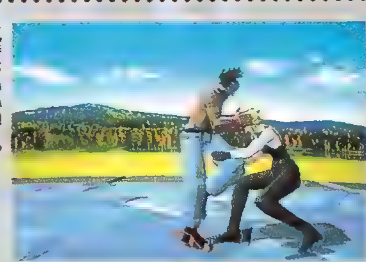
相手を力強くリフトアップする。ジタバタしようがおかまいなしに、そのまま投げてしまう恐ろしい力技。レバーを後ろに入れる分、投げるときにすこしだけ間合いがズレてしまうこともある。投げるときには、相手にできるだけ近づいてこの技を出す。もしくは、エルボーハンマーを相手にガードさせてから出すと、後ろにさがらず投げることができる。派手好きの人にはおススメの技だ。



おいらは力持ちだぜ、ふふん。

●マシンガン・ニーリフト（⇩⇨Ⓟ）

しゃがんでいる相手にしか入らない技。相手の頭をつかみ、生々しい音を立てながら、一発、二発、三発と膝を顔にたたきこむので、決まるとかなり気持ちいい。だが、今のところはこれといったタイミングがないので、スキを見て決めるしかない。



気持ちいいねー。

●スプラッシュマウンテン（↘↘Ⓟ＋Ⓚ）

相手に決まる＝勝ち、といえるぐらい致命傷をあたえることのできる投げ技。そしてジェフリー一番の魅力がこれだ!!使い方としては、相手のハイキックをしゃがんでかわし、そこで決めるなど、普通の投げと同じように決められればベストだ。レバー操作とタイミングを極め、使いこなせればこれほど強い味方はない。練習あるのみ!!



極意！スプラッシュマウンテン!!

●スプラッシュマウンテン（⇩Ⓚ⇩↘⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）

先ほど紹介したスプラッシュマウンテンとは違い、相手にトーキックを当ててからでないと入らないもの。タイミングが少々難しく、トーキックが終わったと同時ぐらいからコマンド入力をはじめるとバッチリ決まるハズ。威力は変わらないので、どっちを使ってもいいぞ。



トーキックが当たってからコマンドを入れて〜っ。



爽快な1発!!

以上がジェフリーの極意十基本だ。すべてを覚えて町中で暴れてやれぇ〜い!!

すべての技をつかいこなせ!! ジャッキー



フェイントの王者と呼ばれるジャッキー。そんな彼だけに、隠し技も連続技やフェイント技ばかりだ。

担当：K・K　雪風

多彩な連続技と強力な足技がトレードマークのジャッキー。そんな彼だけに隠し技も連続、フェイント系が中心。どのように使うのが有効かここで技ごとに説明していこう。

●ライジングエルボー（⇨Ⓟ）
踏み込んで打つエルボー。地味な技だが出が早く、スキがないうえに、しゃがみガードがきかないので結構使える技。接近戦での牽制に使うと効果的。



地味なエルボーだが、結構使えたりする。

●パンチサイドキック（近距離でPK）
ストレートリードの後、すぐにサイドキックを繰り出す技。サイドキックがしゃがんで避けられるうえに、一部のキャラには連続で当たらないのであまり使える技ではない。

●パンチスピンキック（PK）
ストレートリードとスピニングキックを連続して出す技。スピニングは出が遅いので連続技にはなっていないが、フェイントで使うと有効な技だ。

●パンチロースピンキック（Ⓟ⬇Ⓚ）
パンチスピンキックのローキック版。技が上、下と繰り出されるので、フェイントや牽制に意外と使える技。

●Dパンチスナップキック（ⓅⓅⓀ）
ジャブ、ストレートを出して、すぐさまバックスピンキックを繰り出す技。連続した動作は素早いが、キックが上段なので避けられやすい。使う時は要注意。

●Dパンチエルボー（ⓅⓅ➡Ⓟ）
ジャブ、ストレートを出して、そのままエルボーにつなぐ技。エルボーはしゃがみガード不可なので相手がパンチをしゃがんで避けても反撃は受けにくい。パンチ連打の連続技としては最も使える技の一つだ。

●Dパンチバックナックル（ⓅⓅ⬅Ⓟ）
ジャブ、ストレートの後、すぐさま体をひねってバックナックルを出す技。動きにムダがないのだが、出した後のスキが大きく、威力も大したことはないのであまり使える技ではない。出しにくい人は最初のⓅを入力した時にレバーを入れてしまっても大丈夫なのでそれを利用すれば出るはず。





ジャブ、ストレートを当ててから…、

体をひねってバックナックル。あまり使えない。

隠し技コマンド一覧表	
ライジングエルボー	⇨Ⓟ
スピニングキック	Ⓚ＋Ⓖ
レッグスライサー	しゃがみⓀ＋Ⓖ
Dパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ
Dパンチエルボー	ⓅⓅ➡Ⓟ
Dパンチバックナックル	ⓅⓅ⬅Ⓟ
コンボ、エルボースピンキック	ⓅⓅ➡ⓅⓀ
ニーキック	⇨Ⓚ
トーキック	⇩Ⓚ
ダッシュハンマーキック	⇨⇨Ⓚ
パンチスピンキック	ⓅⓀ
パンチサイドキック	近くでⓅⓀ
パンチロースピンキック	Ⓟ⬇Ⓚ
スピニングロースピンキック	⬅Ⓟ⬇Ⓚ
スラントバックナックル	⇘Ⓟ
スラントロースピンキック	⬋Ⓟ⬇Ⓚ

●コンボエルボースピンキック（ⓅⓅ➡ⓅⓀ）
Dパンチエルボーを出し、そのままスピンキックにつなぐ技。スピンキックがバックスピンキックのほうなので、エルボーさえ入れれば確実に決まる（パイは除く）。威力は高く、技自体にスキがない。連続技では最も使える技だ。エルボーが入るため、最後まで出しきっても反撃は受けにくい。技が出しにくい人は、はじめからレバーを➡に入力しておきながらⓅⓅⓀを押す感じで問題ないはず、ぜひマスターしておいてほしい。







ストレートを当て、

すぐにエルボーを繰り出し、

さらにキックを当てる！

●スピニングロースピンキック（⬅Ⓟ⬇Ⓚ）
スピニングバックナックルの後にロースピンキックを出す技。パンチロースピンキック同様に、フェイントで出すと効果的な技だ。

●スラントバックナックル（⬋Ⓟ）
突然しゃがみながらバックナックルを繰り出す技。パンチ連打などの上段攻撃を避けながら使うとかなり有効な技。

●スラントロースピンキック（⬋Ⓟ⬇Ⓚ）
スラントバックナックルから、そのままロースピンキックを出す技。下段だけの技で、ガードされやすいが、スラントバックナックルがカウンターで当たった時には相手がよく宙に浮くので追い打ちにロースピンが当たる。牽制にも意外と使える技。

●レッグスライサー（しゃがみ状態でⓀ＋Ⓖ）
しゃがんだ状態からいきなり横にキックを出す技。意外とリーチが長く、牽制に使うと有効な技。カウンターで当たると相手が転ぶので、ダウン攻撃をつなぐこともできる。

●ニーキック（⇨Ⓚ）
少し跳び上がる膝蹴り。意外とリーチがあるので、しゃがんだ相手に有効だが、はずすとスキが大きいため、反撃されるので注意が必要だ。

●トーキック（⇩Ⓚ）
つまさきで蹴り上げるキック。少し出るまでのモーションが長いが、しゃがみガード不可なので、牽制に使うと有効な技。

●ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）
トーキックをさらに蹴り上げを高くした強化版。出が早く、スキもなく、威力は絶大と三拍子そろった技。パンチなどにカウンターで使うと効果的。いつでも出せるようにしておきたい技。



非常に使えるこのキック。リーチもかなりある。

●スピニングキック（Ⓚ＋Ⓖ）
体をひねってキックを繰り出す技。威力はあるがモーションが長いため避けられやすい。使う時は注意が必要。

以上がジャッキーの隠し技だ。同じような技が多いだけに使い分けるだけでも十分フェイントになる。すべての技を使いこなしてフェイントの王者となって相手を翻弄しよう。

バーチャファイター対戦ダイヤグラム

担当：K・K雪風



ダイヤグラムに入る前に!!

さて、今回でようやく全キャラの隠し技が公開されたので、格闘ゲームに付きものの対戦ダイヤグラムをバーチャファイターでも作成してみた。

このゲームは、基本的なシステムが他の格闘と違い削り技や無敵技などが存在しない。これによって、キャラの差がほとんどなくなってしまった。

そこで各キャラの基本的な攻め方と特殊技、ガードを崩すのに最も有効な中段攻撃の性能などを個別に比較して点数を付けていった。性能とは、技の威力やスピードだけでなく、出した後のスキや、どのキャラに有効かということまで調べていき、そのデータと対戦でキャラ同士比較して差を出していったものだ。そして完成したのが表のダイヤグラムというわけ。では次に各キャラを順位別に見ていこう。

上位は截拳道コンビが独占！ 3位以下は大混戦！

今回1位の座に就いたのは洗脳者サラだ。その要因としてはまずスピードがあり、基本技などにあまりスキがなく、間合いも一瞬で詰められるので投げも狙いやすい。おまけに充実しきっている中段攻撃や連続技なども持っていたからであろう。

特に、ジャッキーを抑えての1位には、コンボサマーソルトが、強者ウルフ、ジェフリーに有効で、そこで稼いだポイントが大きく影響している。防御力や単発での技の威力に多少の不安を残すが、プレイヤー次第でなんとでもなるだろう。

2位にはサラの兄、ジャッキーが入ってきた。妹に総合ポイント1点差で2位に甘んじたが、大した差ではない。実際の基本性能自体は威力の面を考慮するとサラよりも高い。

サラ以外のキャラに6ポイント平均と安定して闘えることがそれを証明している。スピードも思ったより速く、対戦で有効なフェイントや連続技を駆使していけば十分1位を狙えるキャラだ。

3位はラウ、ウルフ、ジェフリーの3人が同点で入ってきた。まずラウだが、斜上、斜下掌からの連続技がほとんどのキャラに有効で、技のスピードも速く、威力もかなりのものだ。投げ技も転身把咽掌など強力なものを持っており、かなりバランスのとれたキャラだ。苦手なキャラがいないところから3位の座をものにしたと思われる。

次にウルフについてだが、投げの威力がズバ抜けており、ジャイアントスイングやスプラッシュマウンテンなど一発逆転が可能な技も持っている。その上、ラリアットやソニックアッパーなどの特殊技も非常に使い勝手が良く、基本的には強いキャラなんだが、今回4位に甘んじたのは、フェイスリフトキック（中段蹴り）を出した後のスキのせいでサラにつけこまれてしまい、そこで大きくポイントを失ったのが原因だ。ウルフが上位を狙うにはサラの対応次第だろう。

ジェフリーについてもほとんど同じことが言える。やはりサイドキック（中段蹴り）にスキがあり、そこサラにつけ込まれポイントを奪われた。

キャラ自体は、ダブルアッパーやエルボーアッパーなど、小技が強いし、投げ技もスプラッシュマウンテンがあるので上位を狙えるのだが、やはり、これもサラ対策で決まるだろう。

6位はアキラ。猛虎硬爬山や裡門頂肘などが素早く、カウンターなどで使われ意外と強く思われがちだが、見切られ始めるとほとんどの特殊技にスキができてしまい、非常に攻めづらくなってしまう。

アキラが上位を狙うにはスキが少ない側腿（中段キック）とカウンターでの威力が絶大な鉄山靠をいかに使うかにかかっているようだ。

7位はパイ。対CPUで使えた燕旋攏柳も対戦で狙うのはかなり難しい。そうなると素早い旋中腿（中段キック）ぐらいしか使える技がないので、攻め方が限られてくる。攻めの決め手がないのでこの順位に来たのだろう。燕旋攏柳を極めて相手の攻め手を奪えれば、上位をねらえる。

最下位はカゲ。意外に感じる人も多いだろうが、中蹴り（中段キック）のスキが大きすぎ、全キャラに攻め入られてしまうのでこの順位に来てしまった。肘打ちやトリッキーな動きでなんとかガードを崩して勝ちをものにしたいものだ。

以上が今回のダイヤグラムについてだ。バーチャファイターはプレイヤーの経験に大きく左右されるので実際のキャラの性能の差はさほどないと思われる。これからどう変化するかはわからない。

ウルフ、ジェフリーは投げの使い方などで上位に入ってくるような感じがある。これからの動向が楽しみだ。

	サラ	ジャッキー	ラウ	ウルフ	ジェフリー	アキラ	パイ	カゲ	合計
サラ		5	5	7	7	6	6	8	44pts
ジャッキー	5		6	6	6	6	6	8	43pts
ラウ	5	4		5	5	5	4	8	36pts
ウルフ	3	4	5		5	6	5	8	36pts
ジェフリー	3	4	5	5		6	5	8	36pts
アキラ	4	4	5	4	4		6	8	35pts
パイ	4	4	6	5	5	4		7	34pts
カゲ	2	2	2	2	2	2	3		15pts

「オーバルコース」を攻める！



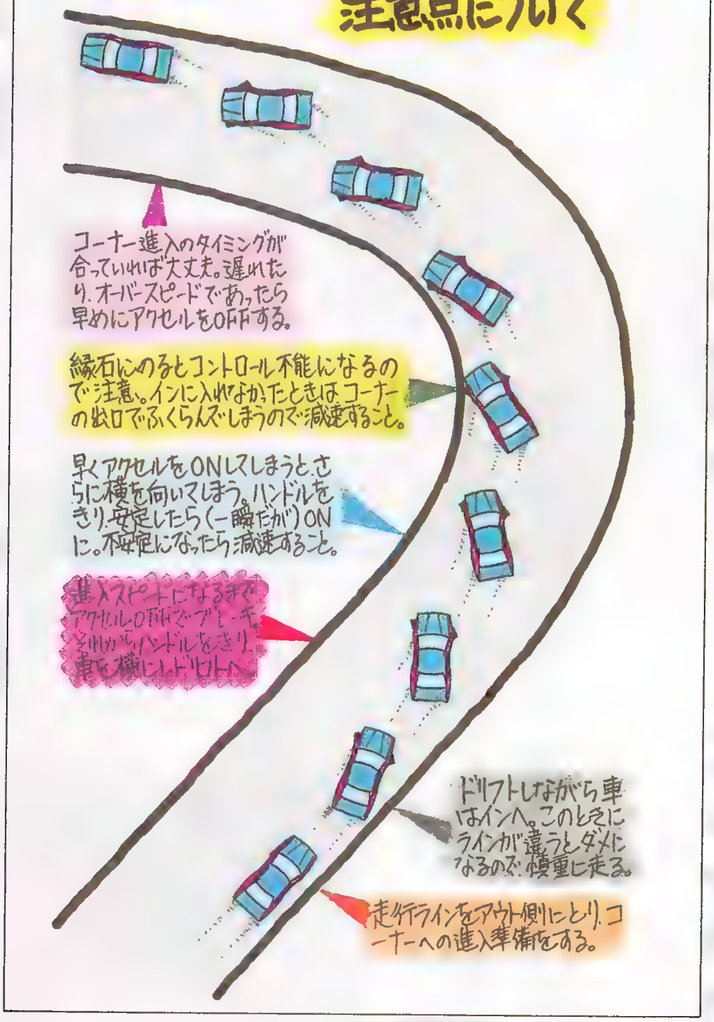
AM R&D DEPT. #2

DAYTONA™ USA

今回は1クレジットで8周できる初級を攻めてみようと思う。ドライブする設定は「T.A.」。目標ラップタイムは17秒30を切ること！ いくぜ！

担当：ずるずる

ドリフト走行のラインと注意点について



T.A.で走る

初級コース「オーバルコース」には、40台参加によるレースモード、自分1台のみのT.A.モード、そして逆走モードとあるが、いかに速く走るか、いかに自分を限界までもってこれるかという点でコースを選ぶとやはりT.A.が一番いいのではないだろうか。

トップスピードにおいてはスリップストリームが使える通常レースのモードのほうが速く走れる。しかし敵車のチェックにあって落ちついて走ることもできず、タイムも安定してこないため、コースを攻めている感じよりも、ライバルカーと争っている感じが強いと思う。そんな理由からT.A.でコースを攻めることにした。

敵車はいない。敵はコースと、自分だ！

速く走るために

いかにスピードを落とさずに走るかがタイムアップへの最大の条件となろう。

そのためには高いスピードを保ちつつコーナーを曲がらなければならないし、その前後にある直線を大事にしなければならない。

直線に関してはみなさんもうおわかりだと思うが、ステアリングをニュートラル（中心）にして真っすぐ走るように心掛ける。

これはステアリングをきると発生する弧のラインを防ぐため。あるポイントからあるポイントまでを少しでも最短距離で走るためだ。弧ができればそれだけ遠回りすることになるからだ。

それ以外に、ステアリングをきることにより走行抵抗も増大（路面との抵抗に加えて遠心力などが加わる）するため、加速力が弱まることなどが挙げられる。

コーナーに関しては、おのおののコーナーの大きさによって対処方法に違いがでてくるのでこれで抜けろとは言えないが、基本は減速の率の少ないラインを走ること。

大きなコーナーであれば、なるべく直線的に走り減速はおろか加速を狙ってみたり、やや小さくなればタイヤのグリップ力を最大限に使ってインを攻めたり、きつくなれば最小限の減速で、スローインファーストアウトを試みるのだ。

さあこれでタイムアタックしよう！おっと、これではまだまだダメ！次のテクをものにしないとこのゲームを30％も楽しんではいないぞ！

ドリフトを使う

このゲームを100％楽しむための重要なテクニックになるのがドリフトである。

ドリフトとは、コーナーをより高い速度で抜けるテクのこと。タイヤのグリップ力を進行方行よりインよりの角度を保つことで早めに車を方向づけてコーナーを抜ける。

このテクをまず覚えること、理解することから始めたい。

ドリフトとはどんなものなのかを車のコマ送り図で示すので見てもらいたい。

ブレーキ⇩ステアリング操作&アクセルOFF⇩アクセルON⇩ステアリング操作、というのが一連の操作になるが、ドリフトは生きものなので、それ相応の対応が必要。これもいっしょに覚えるぞ。



オーバルコースをT.A.で攻める! 目標は17秒30を切ること!

もちろんマニュアルで走るぞ!

㊟視点は[4]で攻略しています。

ここのコースのみローリングスタート。ということは、最初からトップスピードに近い状態からスタートということ。それも2周目以降よりも高いスピードなので、理論上8周する中で一番速いタイムが出るはずなのだ。

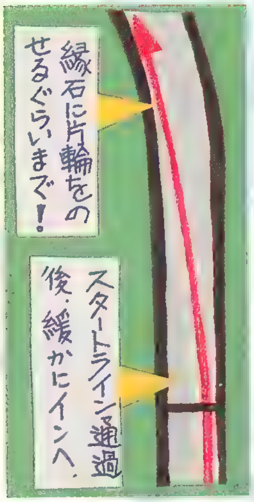


ドライバーズ視点はこれがいい。これならまわりもよくわかる。

ということは…そう、1周が超重要ということ。最速タイムを狙うならね。

さてスタートであるが、スタートするまではオート操作なので何もできないものの決して気は抜けない。スタート後、いきなりコントロールされるので、きり角を間違えるとラインからハズれてしまうぞ。

チェックポイントを通過する前にすでにステアリングはやや左に傾け、スッと左へ動いたところで直進に戻し、第1コーナーへ。きり過ぎに注意しよう。

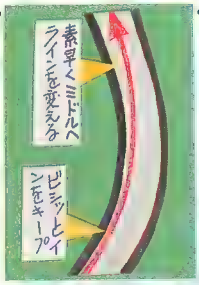


コーナー

ラインは図の通り。なるべくならインの縁石に乗って少しでもインをつきたいところだが、この縁石、乗るとステアリングに変動が起きる。これを力で押さえなければならない。右へ左へ超微妙なタッチで操作しないとコースアウトしてしまうぞー

ここのコーナーで重要なのがもう1つ。コーナーの出口。

次のコーナーへの進入にかかわる大事なライン。コーナーの最後までインをついていると遅れるので、インから離れるタイミングを早く覚えるようにしたい。



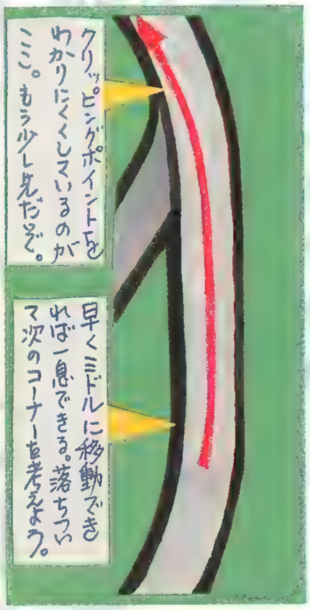
318km/hで抜けたい。

短い直線。第1から第2コーナーへのつなぎになるところ。

第1コーナーのインからミドルにラインを取り、そして第2コーナーのインへ。

イン寄りからコーナーへの進入は禁物!壁に激突するぞ。


ライン取りの難しい高速コーナーの第2コーナー。インへ…。

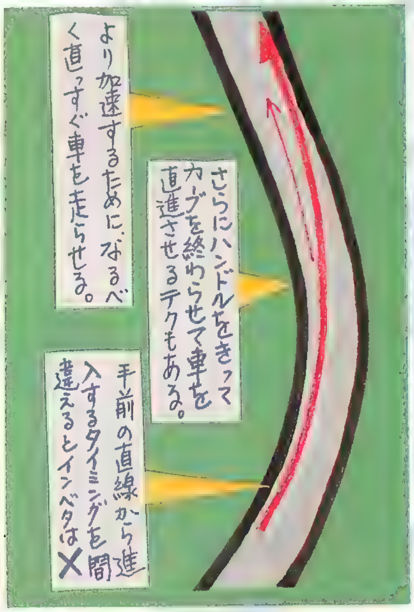


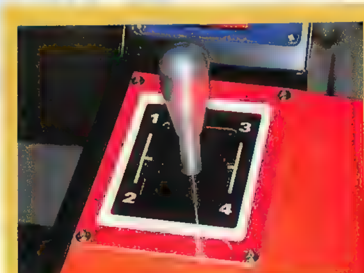
進入に最も気をつけること。それさえクリアすれば難しいコーナーではない。

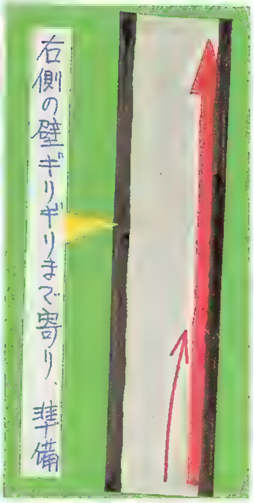
コーナー途中にピットロードの出口があるため、クリッピングポイントがわかりにくい。それを頭に入れておき、インをつくぞー。

ここのコーナーはラインがいくつかあるのでそれも参考にしてもらいたい。加速できるラインもあったりするぞー

323km/h以上で抜けたいところだ。




初級コースでは最初に4速に入れておけばあとはそのままGO。



(ストレート)

第2コーナーからアウトへ。これは次のコーナーの準備である。ひたすら真っすぐ走る。
もうこの辺だと爆発的な加速はしない。325km/hを目標に加速しよう。

コーナー

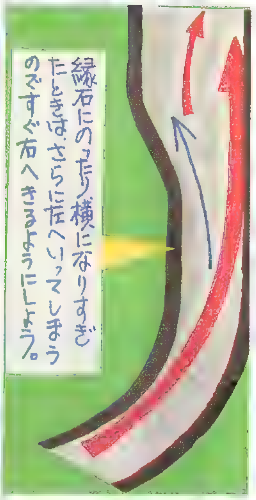
このコースの最難関がここ。ここをいかに速く抜けるかがタイムアップへのカギとなる。
なぜかというと、ここを無事290km/hで進入し、ドリフトして抜けると300km/hオーバーへ。そしてチェックポイント通過時には310km/h以上になる。もしここを失敗したとする。280km/hで進入し、290km/hで抜けるとチェックポイントでは305km/h。すると第1コーナーは315km/h、第2コーナーは32


ドリフトさせながらインへ!縁石にのらなければアクセルON。

0km/hと、数km/hであるが次々と影響が出てくる。1つの失敗だが、「ここを制するものはオーバルコースを制す」といっていいかも知れない
さてそのコーナーの抜け方であるが、抜け方のキーとなるのが、一番初めの作業、「減速開始&進入の同時操作」である。これが失敗するとすべてダメとなる。
ラインは外側（私の場合、かなり外側かな)。ここを走りつつ、顔の描かれた看板を待ち車の真横にその看板が来たと同時にアクセルOFF&フルブレーキング。これに合わせてステアリングをいっぱいに左へきる。
ブレーキは290km/hまで。これは自分で慣れてもらうしかない。自分の足で覚えてほしい。
290km/hにした時点ですでにステアリングはきり込まれていること。この状態になっていればもうアクセルON。どんどん加速していく。
進入が290km/h、抜けるときはアウトまでいっぱいにふくらみ300km/h超すぐらいまで加速できる。
失敗したときは原因を瞬時に考え、対処すること。
ブレーキ途中で、アクセルONが早いと横滑りを始めるので注意しよう。


壁が怖い!このたち上がりで300km/h以上は出したいぞ!



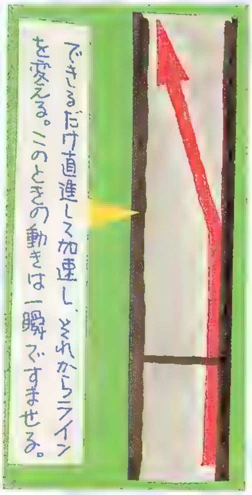


(ポイント周辺)

無事第2コーナーを抜けたらそのままアウトで加速!チェックポイント通過時には314km/hぐらいしたい。チェックポイントを過ぎたら第1コーナーのインへ。ここはスタート時と同じだ。これで1周終了。あと7周もあるぞ!

速い!

1クレジットで8周できるということは、同じところを8回も練習できるということ。1周も無駄にしないように走りたい。そうすれば上達も速いぞ!
次回は中級コース「グランドキャニオンコース」を攻めてみようと思うぞ!




アクセルとブレーキ。ブレーキは重いので力がいる。


抵抗を受けるステアリング。力を込めて握らないとダメだぞ!



細かいところにこだわってるぞ

[illegible]に狙ったアイテムを出す方法[illegible]、敵アルゴリズムの利[illegible]徹底的にとりあげてみ[illegible]。当然攻略もマイペース[illegible]中身は濃いからね！

攻略&原稿指導：DONまたろう　担当：立来多

速報！アイテムは狙って出せるぞ!!

このゲームをプレイしていて、ランダム要素がけっこうあってパターン化はムズい、と思っているマニア諸兄も多いだろう。このゲームをやり始めたころは我々もそう思っていた…。

しかし、ファイガーの炎など一部の攻撃がランダムな以外は、ほとんどが緻密な計算によってなされており、それはアイテムの出現法則にもあてはまっていたのだ！

点稼ぎ（フラッグ出し）をするうえでどのようなパワーアップをするかはゲーム展開に大きく関わる。まずはアイテムの出現法則から説明していこう。

この条件を満たせばあのアイテムがね…

このゲームでは、特定条件を満たすとその次の面でアイテムが出るシステムになっている。詳しくは左にアイテム出現条件のフローチャートがあるので参照してほしい。

このゲームでは、5系統のアイテムが出現する。プレイヤーのパワーアップ系に特殊攻撃アイテム系、ポップコーン、スペシャルフラッグ、ドル袋だ。まずⒶで1UPチェックを行い次にⒷでポップコーンの出現チェックを行う。そして最後にⒸでパワーアップ及び特殊攻撃アイテムの出現チェックをして、それらがすべてNOならばドル袋が出るようになっているぞ。

これが各アイテムの出現条件なのだ

1Pプレイ時のアイテム出現条件をドーンと公開だ。これを見て自分なりの戦略を立てていこう。

プレイヤースピードアップ

64キャラ分（512ドット）歩くこと。

鈴玉スピードアップ

6回鈴玉を戻すこと。

ラインパワーアップ

ラインを64キャラ分伸ばす。

これらのパワーアップ系アイテムは、既にMAXになっていたときは出現しないぞ。

特殊攻撃アイテム系

敵を鈴玉で倒したとき1匹目は1、まとめ倒しのときの2匹目→2、3匹目→3として、ポップコーンで倒した敵は1とする。また各面のボーナスターゲットは小を取ると1、大を取ると2として加算していき、合計が150ポイントに達するたびに出現。

ポップコーン

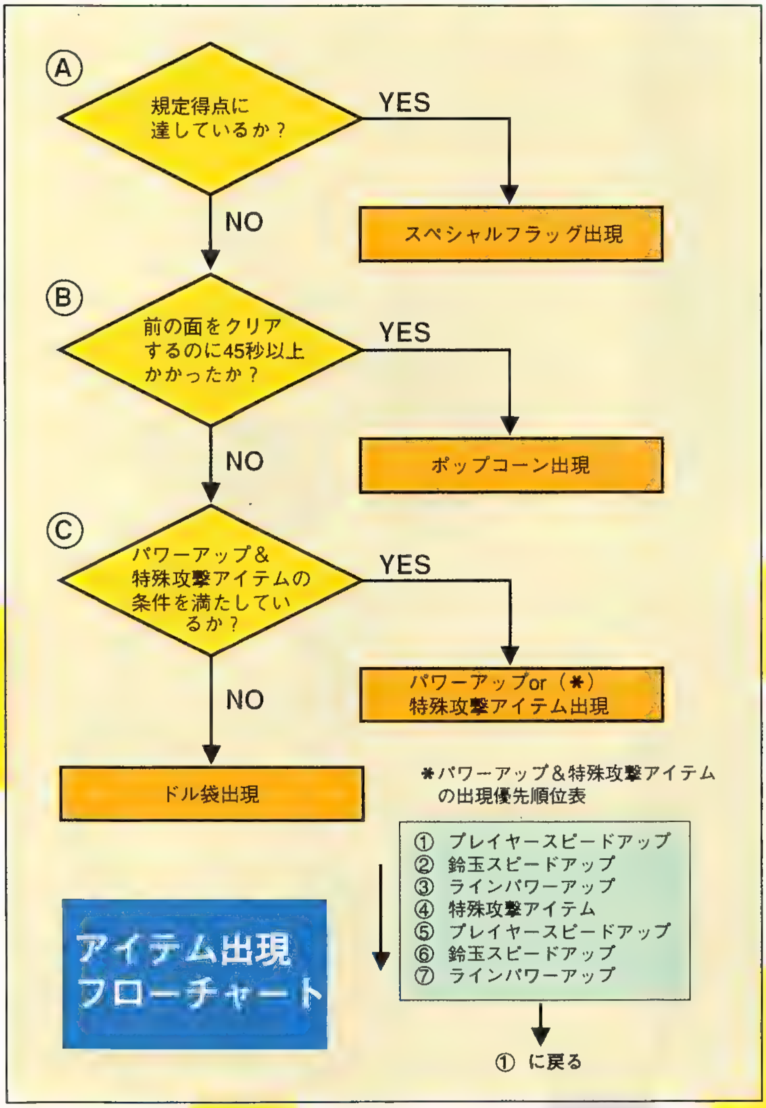
前の面を45秒より長くかかってクリアすること。

スペシャルフラッグ

規定得点に達すること、1回目は50万点で2回目は…？

ドル袋

他のすべてのアイテムの出現条件を満たさなかったとき。



アイテムを実際にどう出すべきか?

右ページを読めば、アイテムを狙って出すことが可能となるわけなのだが、実際にはどうすればいいのだろうか。参考までにDONぞうアイテムパターンを記そう。

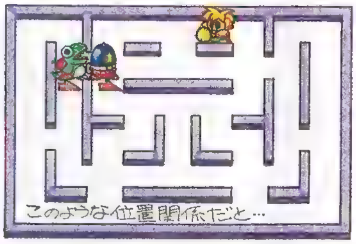
<table>
<tr><th></th><th>1面</th><th>2面</th><th>3面</th><th>4面</th><th>5面</th><th>6面</th><th>7面</th><th>8面</th></tr>
<tr><td>出現アイテム</td><td>なし</td><td>プレイヤーSUP</td><td>鈴玉SUP</td><td>ラインパワーUP</td><td>ラインパワーUP</td><td>ラインパワーUP</td><td>スペシャルフラッグ</td><td>鈴玉SUP</td></tr>
<tr><td>鈴玉を戻す回数</td><td colspan="2">合計6回</td><td>1回</td><td>1回</td><td>1～3回</td><td>1回</td><td>1回</td><td></td></tr>
</table>

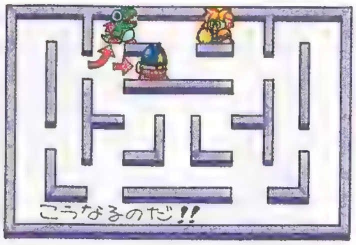
このようにアイテムを取っておけば、4面や6面の全滅にも簡単に狙えて7面でXフラッグ（10万点）を出せるってわけだ。

敵を全滅させるため敵の性格を利用せよ

このゲームでは、うまく敵キャラをまとめることができるかどうかに運命が左右される。そのためには敵キャラの動きを知ることが非常に重要なのである。

下の図を見てほしい。これは5面のマップだが、この面に出てくる兵隊とファイガー、アルゴリズムはそれぞれA、Bタイプだが、この場合はピットとの座標を見てこのように動いてくるのだ。





このように、敵キャラクターのアルゴリズムが理解できればプレイするうちに敵キャラの動きをある程度予測できるようになってくる。こうなってくるとこれが楽しいのだ。

確実に上達していくために①ファイガー相手にゃムリするな

ファイガーは、さりげなく超うっとうしい敵キャラの1種である。なぜならば、たまーに**乱数で立ち止まって火をはく**からだ。5面はヘタに敵全滅を狙っていると、この火のためにえらい目にあうことがある。なるべくスキップはさせたいが無理して死ぬぐらいならフラッグを出すぐらいで妥協しておこう。

また、同じことはティンボットやポピーナイトにもいえる。理想は7面のXフラッグをずっと続けることだが、死んではなんにもならないってことを忘れずにね。

確実に上達していくために②ラインの張り方をパターン化だ

ラインはずっと長く伸ばしまくることも可能なのだが、3つの害が出てくる。それゆえにラインの張り方をパターン化する必要があるのだ。その害とは、

①思ったより敵を倒しづらい。
②スパークが出現する。
③クリッパーにラインを切られやすくなる。

の3点だ。特に②と③は重要、とどのつまりは最低限必要なだけラインを伸ばすのと、スパークを出す場所をパターン化していこう。

その他の知っておくとお得な情報

①敵の武器はすべて壁を抜ける!

ファイガーの炎をはじめ、ムーニルのガラガラなどの**敵が飛ばす武器はすべて壁を抜けてくる。**たとえ壁を間に挟んでいても、決して油断をしないこと。

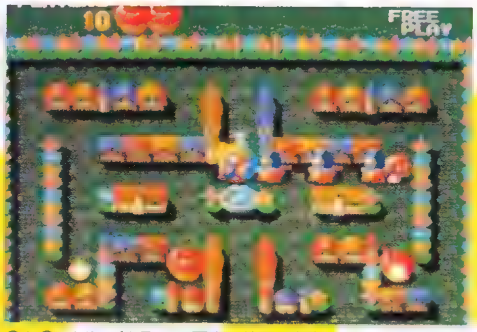
②「バイバイ」したら…

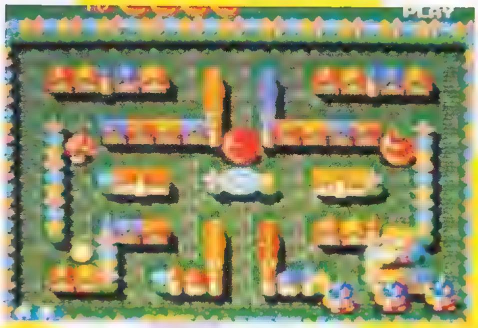
最後の一匹となった敵は、しばらくすると逃げてしまう。いったん逃げモードに入ると捕まえにくいが、実は**「バイバイ」と表示されてから消えるまで、その敵に触れても死なない**のだ。あきらめないで追い掛けて倒そう。

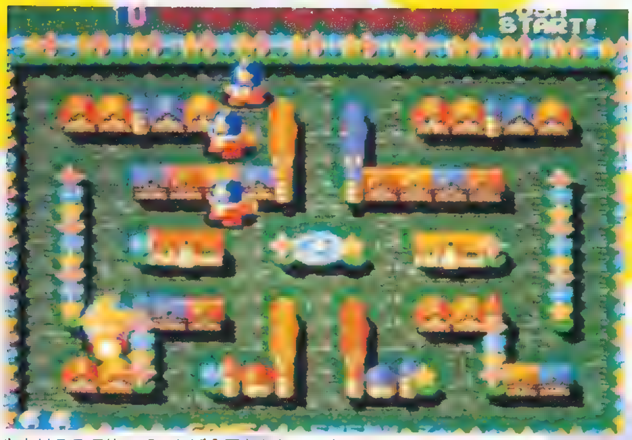
一挙攻略! これが㋘の黄金パターンだ!!

それではお待たせしました、GAME1～14のパターンをドーンと紹介するぞ。頑張ってついてきてねっ!

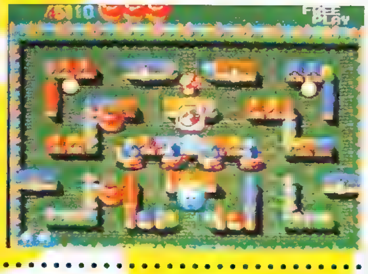
GAME 1


①と②のリンゴを取り、写真の位置で銅貨をキャッチ。


次に写真の位置へ移動し、この瞬間から矢印どおりに動く。


あとはここで待っていれば3匹ともやって来てくれるぞ。

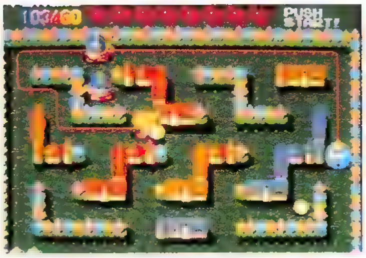
GAME 2

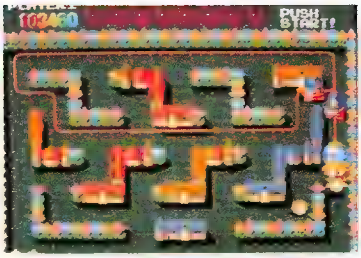

①～③のリンゴを取り、写真の瞬間から少しずつ下へ動く。


あとは写真の位置で銀貨を出して、④～⑧のリンゴを取ろう。

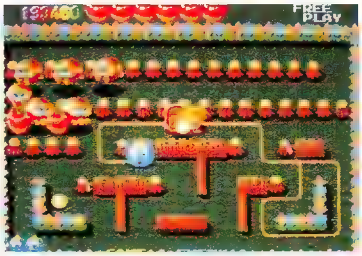
GAME 3

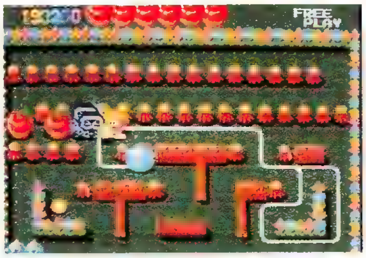

まず写真の位置まで行き、兵隊を引き付けてから移動しよう。

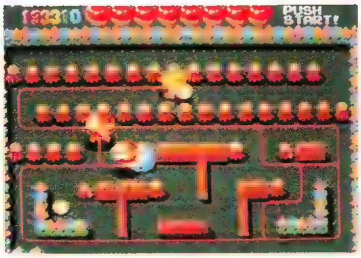

矢印どおりに動き写真どおりにラインを引く。ここで一度停止。


前の写真のポイントで敵を引き付けておけばあとはこれでOK。

GAME 4

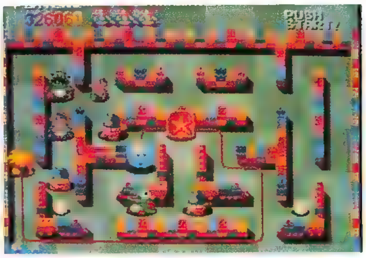

写真のようにラインを引き、写真の瞬間にアイテムを取る。

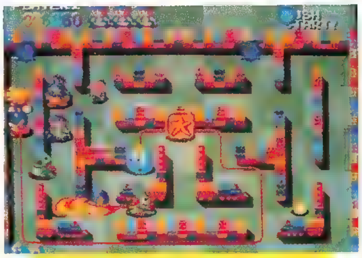

全員しびれたところを下へ。以下矢印どおりに動く。


ブーカァが全員鈴玉を抜けたところでボタンを放しておしまい。

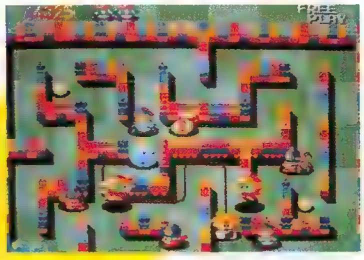
GAME 5

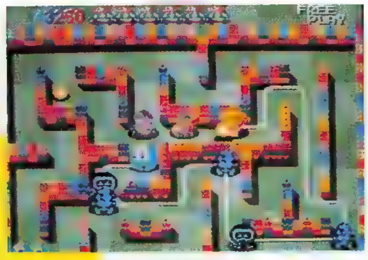

ラインはこのように引く。このあと、ファイガーをしびれさせる。

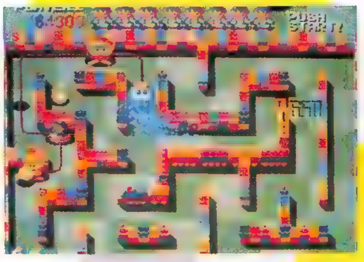

開始直後、ファイガーの炎で邪魔されたらまずAの兵隊を左へ。


そして写真の位置でBの兵隊を下へ誘導すればよい。焦らずに。

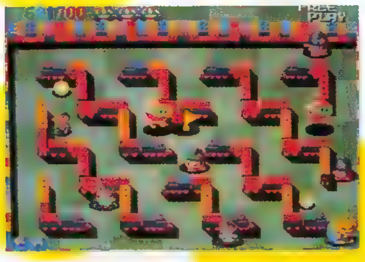
GAME 6

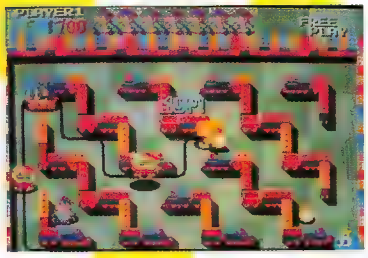

写真のようにラインを引き、ここでAの兵隊を左に誘導する。


以下写真のようなうごきをすれば全員しびれるぞ。


これで飽き足らない人は写真の所まで動いてスキップを狙え！

GAME 7


スタートしたら急いで右下の角へ行って鈴玉を置く。


途中Aの所に出るアチャを取り、このようにラインを引いて完成。

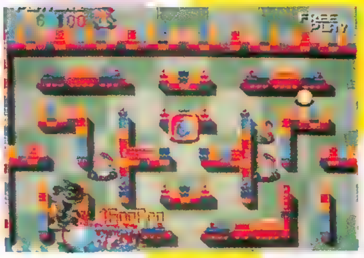
お詫び

前号の「ティンクルピット」において、一部矢印が間違っているところがありました。ここに深くお詫びをし、今回の記事のように訂正させていただきます。大変失礼致しました。

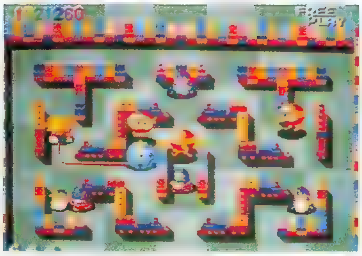
GAME 8

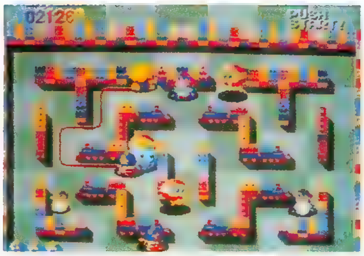

A地検のアチャを取り、写真の位置に鈴玉を置く。


すべての敵を引き付けるだけ引き付けて下から左に動く。


あとは簡単。しびれさせる必要もないのだ。

GAME 9


鈴玉を置き、兵隊を追うように左へ。

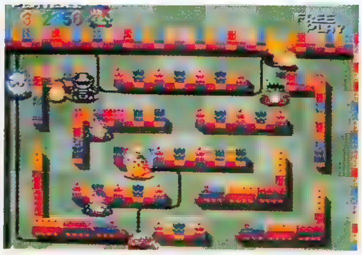

アチャを取らないで上へ行こう。


以下写真のように動けばおしまい。

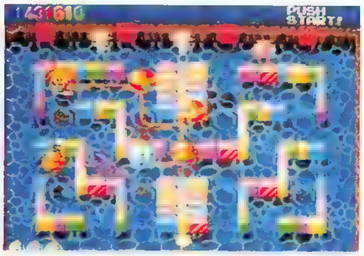
GAME 10

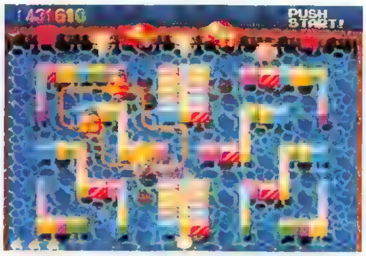

ムーニルに先回りされないうちに写真の位置まで来よう。

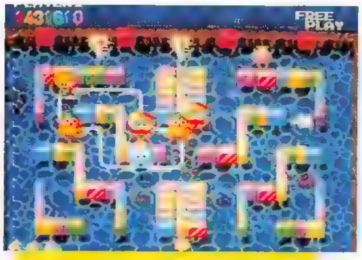

以下は写真のようなラインを引けばよい。


ファイガーがしびれていなければ、そのつどアドリブが入るぞ。

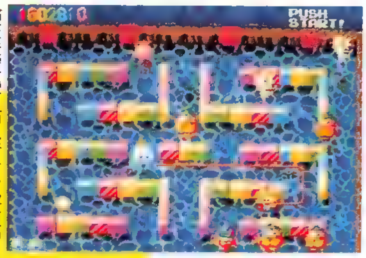
GAME 11


始めから鈴玉を置いて、写真のようにラインを引いて…

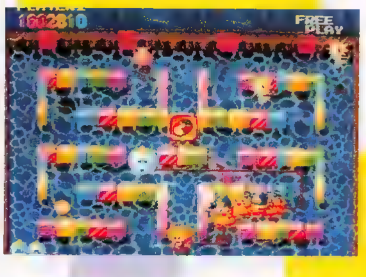

ラインをつなぎ、以後同じ所をグルグル回ってればオーケー。


ムーニルがたまに転ぶけど、慌てずにしびれさせよう。

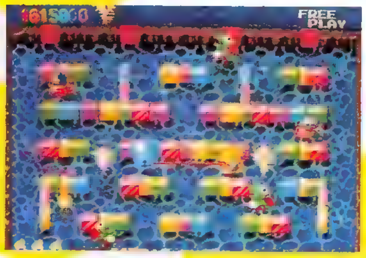
GAME 12

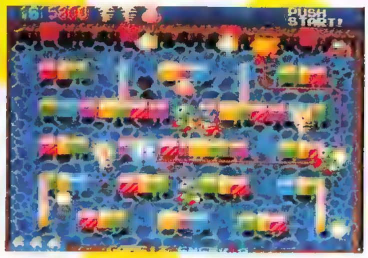

鈴玉を置いて右へ行き、写真の位置で待とう。


上にいるムーニルがライン上へ来たら左、下へと進めば…


見事に全員集結。フラッグ確定。

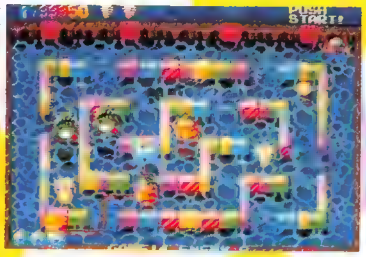
GAME 13

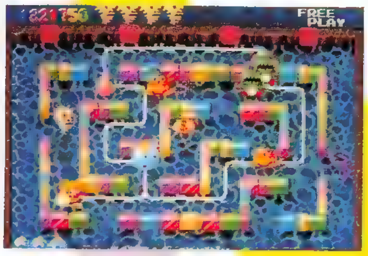

すぐに右へ行き、写真の位置で待ってファイガーを左へ誘導。


スティンガーより先に右端へ行き、ここで弾をかわす。


あとはこうして動くだけ。①の待つ位置を正確に合わせること。

GAME 14


右方向へラインを引く。スティンガーに先を越されないように。


後はスタート地点に戻るように動けば完成。

ちょっと一言

ファイガーの出現するステージは、写真どおりにラインを引けば必ずしもしびれてくれるとは限らない。しびれの効果が消えない間に、うまく自分でライン上に誘導しよう。

また次号以降でも、序盤のステージがなおよいパターンが発見されれば、随時紹介していきたいと考えています。



1コインで18ホール回れ!

ゴルフィング グレイツ2

ヒル・カントリー・コースとレイク・アイランド・コースの18ホールを一挙攻略!

※記載のヤード数は男性プレイヤーのもので、女性プレイヤーのものとは若干異なります。

発売されて1カ月。かなりやり込んでくれただろうか?ちょっとやそっとのやり込みでは1コインクリアは遠いぞ。

さて前回の約束通り、今回は紹介するホールを一気に18ホールと拡大したぞ。ホール1からホール9までは、ヒル・カントリー・ホール。ホール10からホール18までは、レイク・アイランド・ホールだ。

ホールの写真の横にはワンポイントアドバイスを加えてあるのでぜひ参考にしてくれ。

今回、使用しているプレイヤーは女性プレイヤー。他の男性プレイヤーとはティーショットの位置が違うことに注目。では、攻略に入ろう。

Hole 1 430 Yards Par 4



何の障害もなく、ただまっすぐショットするだけのコース。ただ、きちんとナイスショットしないと距離はかせげないぞ。1打目で、フェアウエイど真ん中をしっかりキープしていれば2オンは楽勝だろう。グリーンにオンして1パットで見事バーディー。



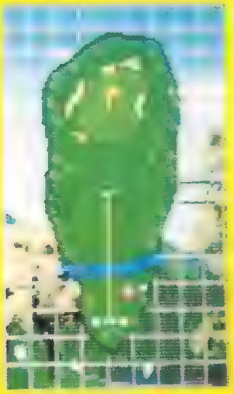
Hole 2 434 Yards Par 4

コースの中間地点にクリーク(小川)がある。1打目をフェアウエイ左側を狙ってナイスショットすれば見事クリークを越えるのだ。ただし、ミスショットしたり、フェアウェイ右側を狙うと池ポチャ。一気にクリークを超えたなら楽々2オンだろう。

Hole 3 505 Yards Par 5



1打目を全開でショットすると中間地点のラフに入ってしまうが、気にせずにナイスショットでいこう。刻んでいくとバンカーが気になるので一気に越えてしまったほうがいい。もし、追い風なら2オンできるが、無風や向かい風なら3オンでバーディー狙い。



Hole 4 169 Yards Par 3

ショートホール。無風なら4番アイアンでピンに向かってまっすぐ打つだけだ。もし、風があるならスタンスや、ショット方向をうまく変えるように。さらに、風の状態ではクラブも変える必要もでてくる。アイアンだと風の影響を受けやすいのだ。

Hole 5 471 Yards Par 4



1番ホールと同じく、まっすぐ全開でショットするだけだ。まったく問題はないだろう。2打目をショットする時、風に流されてショットするとバンカーにつかまるぞ。

この辺のホールからは風の計算ができないとすぐスコアを崩してしまう。



Hole 6 397 Yards Par 4

これまたまっすぐショットして距離をかせぐホール。ていねいに1打目をフェアウェイど真ん中にショットするだけでいい。楽なホールなので必ずバーディーをとって次のホールへ進もう。

Hole 7 459 Yards Par 4



1打目を、少し左を狙ってショットしよう。スタンスをドローにしてボールの軌道を変えたほうがいいぞ。1打目で、すこし左側のフェアウェイに位置しているとグリーンが狙いやすいのだ。

Hole 8 187 Yards Par 3



ショートホールなのでただやみくもにショットしても1オンできるのではないだろうか。このホールはグリーンの中央を狙いスタンスをフェードにしてピンにからめよう。ただし、風向きによるが…。

Hole 9 552 Yards Par 5



いよいよ、ヒル・カントリーの最終コースの攻略だ。パー5のコースなのに、風向きによっては十分2オンが狙えるぞ。きっちりパットできればイーグル確定。きっちりスコアをかせごう。

Hole 10 398 Yards Par 4



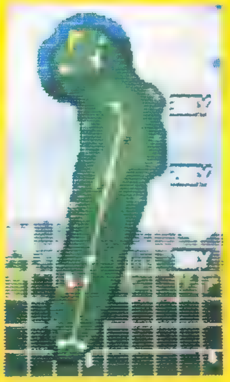
後半の9ホール、レイク・アイランドの攻略をしていくぞ。注意があるのだが、10番ホールというのは、レイク・アイランドの1番ホールのことだ。このホールは、1打目でクリークを越えるので問題ナシ。

Hole 11 516 Yards Par 5



残念ながら、女性プレイヤーだと浮き島パターンが使えない。まともに、右にショットしても風がフォローならば2オンは可能。あまり無理するとグリーン手前のバンカーにつかまってしまうぞ。

Hole 12 378 Yards Par 4



グリーン奥が湖になっているコース。でも、ピンまでの距離が短いので楽に2オンして、バーディーを狙える。くれぐれも、風に流されて池ポチャしないように。こんなホールで、ホール権を失うな。

Hole 13 138 Yards Par 3



インの、このあたりのホールで雨が降ってくる。ただ雨の影響は小さく、グリーンが重くなるだけなのだ。いつもより強めにパッティングすれば何も問題ナシ。このホールも問題ナシ。

Hole 14 433 Yards Par 4



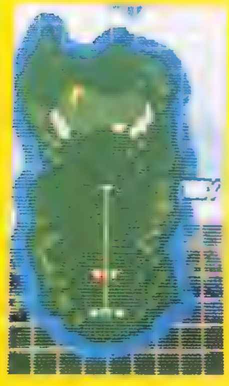
ホールの周りが湖のコース。通常にプレイできれば、お世話になることはないだろう。1打目をナイスショットしてグリーンの手前に持っていき、2打目でグリーンにオン。バーディーは余裕だね。

Hole 15 518 Yards Par 5



11番ホールとまったく逆のコース。浮き島は無視して、素直に左からグリーンを狙っていこう。この攻め方でも、楽に2オンできるのだ。1パットで沈めて、「ナイスーイーグル!!」だ。

Hole 16 163 Yards Par 3



なんの変哲もないただのショートホール。1オン、1パットのバーディーは確実だろう。ちなみに、ショートホールでホールインワンを出しても得られるホール権は1なのだ。

Hole 17 400 Yards Par 4



パワープレイヤーを使っているなら風次第で1オンが狙える。今回、使っているのは女性プレイヤーなので、安全にグリーン手前のサブグリーンに1打目を落とすのだ。これでも楽にバーディー。

Hole 18 381 Yards Par 4



グリーン自体が浮き島のホール。ヘタなショットをすると池にGO。ここでも風の計算がうまくできればね…。次回は残り2コース、18ホールを攻略するぞ。楽しみに待っていてくれ。

情報盛りだくさん!

ライトブリンガー

©TAITO CORP.

クリア最短ルートのマップをのせ、1面について攻略してみよう!!

担当：SIVA

キャラを自在に動かすことが第一の使命

これまでにも書いてきたことだが、今回の攻略からはじめて読む人のために操作系について説明したいと思う。

攻撃は各キャラでアタックボタンによる1セット攻撃がある。使っているキャラにもよるが、この攻撃はほとんど1セット出しきるまで連続で入るため、戦闘の基本となる攻撃だ。

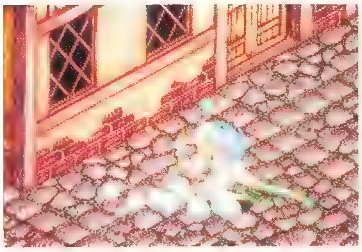


グレンのダッシュ攻撃。腕から出る気がカッコイイ。



中央に表示されているタイム以内に部屋から出ないと死亡。

ほかにダッシュ攻撃がある。ダッシュ攻撃で近づいて連続攻撃を入れたりする戦法は有効なので、積極的に狙っていこう。接近戦の強いグレンや攻撃間合いの狭いヴォルドはこの戦法を多用していくといいだろう。



こちらはシスティーのダッシュ攻撃。下段攻撃は貴重だ。

投げはこのゲームにおいてよく使われる技だ。威力は連続攻撃に劣るものの、敵との間合いを広げるうえでは非常に使える手段だろう。投げ技は2～3種類あり、つかみ系のものまである。

投げの有効な使い方として、敵キャラに向かって投げを使うというものがある。まとまっている敵キャラすべてにダメージを与えることができるぞ。

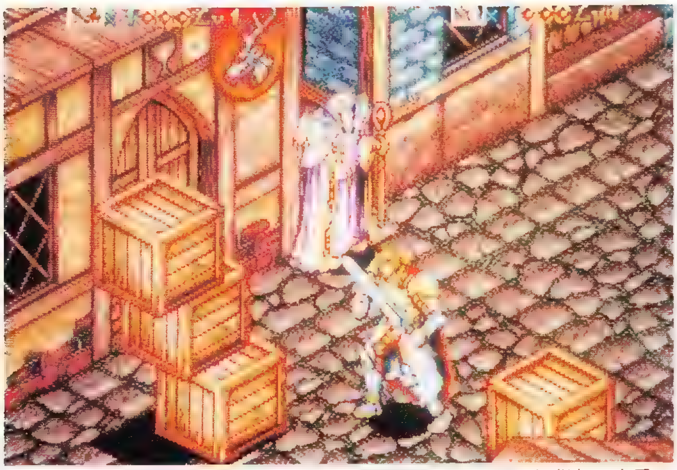
基本的な戦法を身につける

攻撃に入る前に、敵キャラの対処法について詳しく見ていこう。

前号の記事でも触れたことだが、この手のゲームでは敵キャラに正面から闘いを挑んでいるようでは、先へ進むことは難しい。クォータービューというシステムを最大限に利用して、縦ラインから敵に近づくこと。

縦ラインから近づいたあとは、連続攻撃や投げ技で、敵の体力を奪っていこう。

このゲームではため攻撃という特殊な攻撃があるが、通常では使いにくいこの攻撃も縦ラインから近づいて出すといい。ためが最大になるまで敵を引きつけつつ移動し、たまったら縦ラインから背後へ接近して決めよう。この方法はアッシュやヴォルドに有効な手段だ。最大にたまったため攻撃はザコキャラなら一撃で倒す威力を持っている。

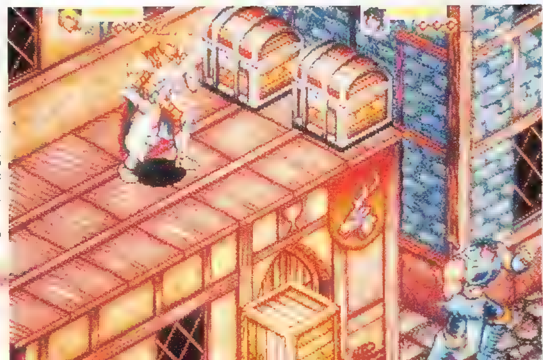


木箱をこんな感じでつんで…。

闘いを有利に展開するために —怪しいと感じたら即チェック—

このゲームの目的はさらわれた姫を悪しき魔導師から救うことだが、ゲームを進めるうえではほかにもやることはいろいろある。

例えば、隠されたアイテムを探すのもプレイヤーにあたえられた重要な使命だ。敵との戦闘を楽にするためにも、武器や防具は特に注意して探してみよう。



なんと、こんな所に宝箱を2つも発見!

行けそうにもない場所も無理に突っこんでみれば、意外と行けるかもしれない。もちろん、こういった場所には普段では取ることのできないアイテムがある場合もあるぞ。



この路地には隠れNPCがいる。ライフアップをくれる。

ニューゲームジャングル


たき火に障害物を落とすと…。


アイテム出現。これはオイシイ。

特に迷宮が舞台の面では、スイッチを起動させることで行ける部屋が違うこともあるため、注意が必要だ。こういう場合、スイッチを押す前に行ける部屋はチェックしておいて、そのあとスイッチを押すといい。これだけでその後の展開に違いがでてくることもある。

木箱やタル、石像のほかにもたき火などはチェックを怠らないようにしよう。思わぬ収穫があるかもしれない。


プレイヤーが跳び込んでもアイテムは出るけどね。

進むうえでは邪魔な障害物ですが…

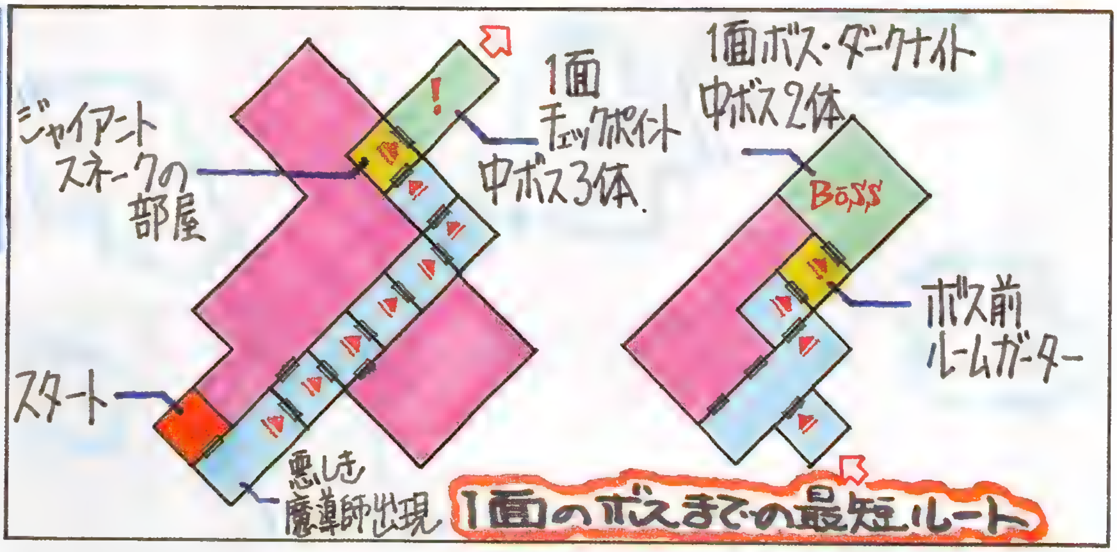
このゲームをプレイしたことのある人なら、高い所に置いてある宝箱が取れなくて困った、という経験を持っている人は少なからずいると思う。

この宝箱は取れないかというとそうではなく、なにかしらの物体を使うことでちゃんと取ることができる。ここでいっている"なにかしらの物体"とは、いわゆる障害物のことだ。

このたいした意味もなく置かれている障害物（木箱や大岩）だが、実はこの障害物にもきちんとした利用価値があったりするのである。

ジャンプで行けない所にある宝箱には、障害物に乗っかることで行くことができるのだ。また、障害物の上に障害物を置くことも可能なため、この方法を使えば思いもよらない所へ行くことができるぞ。

と、ここまで書けば分かった人もいると思うが、障害物を使うことで前項で触れた隠れアイテムを探したりもできるってわけなのだ。



マップ解説

これが1面のボス最短ルートだ。途中には体力回復アイテムや武器アイテムもあるので、展開は楽だろう。

●左のマップ

悪しき魔導士が待っている部屋のひとつ先の部屋には、兵士がプレイヤーの来るのを待っている。話しかけると槍をくれるぞ。

ジャイアントスネークの前の部屋には武器アイテムの入った宝箱がある。動く床とトゲを乗りこえて、アイテムを入手しよう。

●右のマップ

ボス直前の部屋では、ボス対決に備えてアイテムでライフアップを忘れずに行うこと。

1面攻略 まずは腕だめしというところ

1面ということで部屋数、仕掛けともに少なめだ。とりあえず1面でライトブリンガーの世界に慣れてほしい。

ポイントとしては、中盤のジャイアントスネークと面ボスのダークナイトだろう。特に面ボスとの対決時には最低でもレベル2になっていること。これはレベル1では、ボスのダークナイトを相手にするには少々キツイからだ。

といっても、ボス部屋へ着くころにはレベル2にはなっていると思うので、そう気にしなくても大丈夫だ！

以降に、1面のポイントになる敵キャラに対する戦法を説明しよう。

■ジャイアントスネーク

基本的にヒット&アウェイがいい。胴体部をこまめに切り刻みつつダメージを与えていく。こいつの攻撃は画面いっぱいに動き回りつつ、突然の強襲というパターン。突進する前、わずかに動きが止まるので、素早くジャンプで逃げよう。

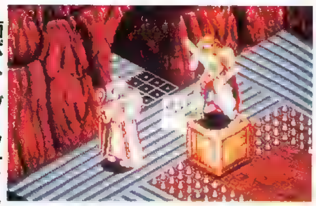
倒したあとに、1個だけ必殺技回数が増えるアイテムが出るので、こいつとの闘いでは1回ぐらい必殺技を使ってもいいだろう。


こういう場所は障害物の出番。

■中ボス

鎧を着たナイトが3体待ちうけている。

倒すには縦ラインから近づく戦法が有効だ。連続攻撃を入れるのもため攻撃を入れるのも自由。特に苦戦する相手ではないぞ。1体ずつ着実に倒していこう。


これで無事に次の部屋へGO。

■面ボス・ダークナイト

1面にしては少々強めか。ヒット&アウェイを駆使して、連続攻撃やため攻撃でジワリジワリと攻めていく。



こいつが1面ボスのダークナイトだ。

こいつの持っている剣を落としてからが勝負。剣が自分で戻ってくる前に、ダメージを与えるのがいい。剣が空中を飛んできたら、再びヒット&アウェイで。

面のラストということで、必殺技も使い放題なので出し惜しみせずいこう。

トリックショットを覚えれば、
ボスキャラもザコ同然！

ツインイーグルII
Twin Eagle II

全3ステージ構成のうち
今回はステージ1を攻略だ!!

担当：GED

トリックショットで大ダメージを与えるのだ！

攻略に入る前に、ぜひ覚えておいてほしいことがある。

●トリックショットには無敵時間がある。

●先行入力によって、無敵から無敵へとつなぐことができる。

●パワーゲージがレッドゾーンになると、すぐにトリックショットアイテムが出現する。

これらを利用して、トリックショットの無敵状態のまま、ボスキャラに重なってバリバリ撃ち込みつつ、次のT・ショットを先行入力しておけば、無敵から無敵へと完璧につながるので、怖がらずにボスと重なって撃ち込めばかなりのダメージを与えられる。パワーゲージが続く限り撃ちまくるのだ。

ゲージが赤になって、次のT・ショットが撃てなくなったら、敵から離れてアイテムを待つのだ。アイテムはすぐに上からくるので、取ったらまたT・ショットで攻撃しにいこう。

それから、全面に共通の注意として、対空や対地ショットのパワーアップは、通常ショットの数倍の威力があるので、連射に自信がない人はこれを有効に使っていかなければならないということと、ミサイルは、撃ち落とすよりもよけたほうがいいということが挙げられる。ミサイルはけっこう硬いので、ムキになって通常弾で撃ち合うと、負けてしまうことが多いので気を付けよう。

ステージ1

今回は、全3ステージ構成のうち、最初の1ステージを攻略していくぞ。攻略ルートはAコースだ。

エリア1 Vesper City

スタートして、しばらくすると、右・左・右の順番に戦車が出てくるので、なるべく弾を撃たせないように倒していこう。この面の戦車は、ちゃんと道路を走ってくるので倒しやすいはず。

中型機が1・2・2と、計5機くるところは、扇状連射や回転連射を使えば楽に倒せる。

写真1のように橋がかかっているところが何カ所かあるのだが、壊しておけば戦車が川にポチャポチャと落ちてくれるので、画面の下のほうでミサイルを連射されずにすむ。

しばらくして、ザコヘリが4機×5飛んできた後、写真2のように、自機の周りをとり囲んでまとわりつくヘリがでてくるが、コイツよりも地上の戦車を優先して倒していこう。

点稼ぎの要素として、カニや男の子の看板などがあるので、余裕があったらガンガン撃ち込んで稼ごう。

でも、このゲームはストックパーツを集めて自機が増えるので、あまりスコアを気にしない人は無理してねらうことはないだろう。

エリア1 ボス

ボスは、真下にミサイルを撃ったり、自機に向けて通常弾を撃ってくる。ミサイルを消しつつ、通常弾をよけるという正統派のプレイもあるが、扇状連射1、2回であっけなく倒してしまう方法もある。

スーパー楽に倒すなら後者だが、点を稼ぎたい人はボスでギリギリまで粘って地上物で稼ごう。

エリア2 Vesper Base

この面は、対地のパワーアップを優先して取っていこう。

まず、最初に戦車編隊がいくつかいるが、写真5のような位置で待って倒すか、出現位置を覚えて弾を撃たせずに倒すかのどちらかになる。

戦車地帯を抜け、燃料タンクがある所まできたら、迷わず燃料タンクを撃って転がすのだ。すると、軌道上の砲台を全部壊してくれるので、かなり楽になるぞ。

写真7のように、丘の上に砲台&戦車がたくさん並んでいる場所は、撃たれる前に倒してしまおう。そして、丘のすぐ左にある燃料タンクを転がして砲台を壊す。

そのあと、上から突っ込んでくる大型輸送機に撃ち込むと、煙をはいて落ちていくのでそのときにショットを撃ち込めば、アイテムをポロポロ落としていくぞ。

ここからボスまで、戦車や砲台が多いので、対地のパワーアップを取っておけば、かなり楽になる。ヤバくなりそうだったら扇状連射を使って逃げまくるのだ。

ここらへんの敵は、ミサイルしか撃ってこないので、チャフを張っておくのも有効だ。

エリア2 ボス

このボスは、写真10のように真下に撃つ弾のすぐ横で撃ち込め。ザコヘリが突っ込んできたり、護衛のヘリがボスの前を飛んでいたりするが、対空ショットを連射しているかぎり大丈夫。怖がって動いた

〈写真①〉



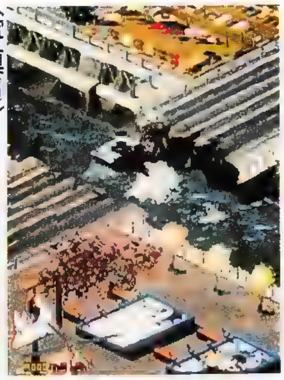
橋を壊して戦車を落とそう。

〈写真②〉



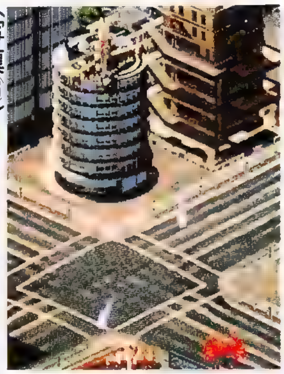
周りのヘリは撃ってこない。戦車を先に破壊せよ。

〈写真③〉



この看板で9000点ラッシュだ。

〈写真④〉



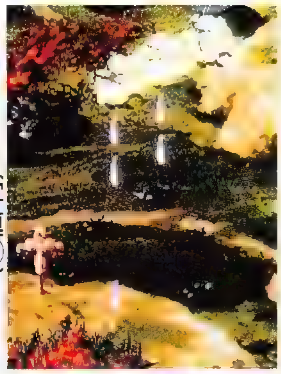
稼がない人は、扇状連射撃で倒してしまおう。

〈写真⑤〉



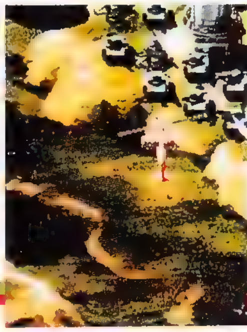
対地ショットに当たりにくるのを待つ。

〈写真⑥〉



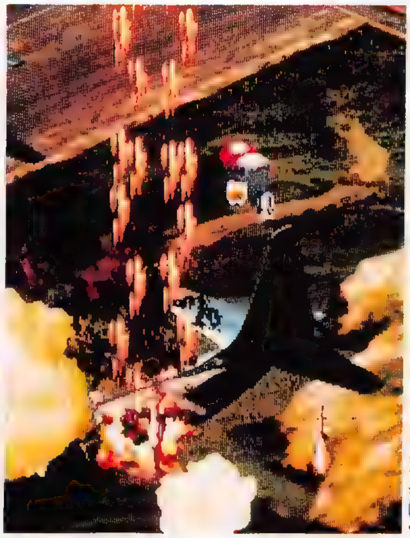
ゴロゴロ転がって砲台を壊してくれる。

〈写真⑦〉



撃たれる前に壊す。


このタンクは重要。〈写真⑧〉


〈写真⑨〉
落ちていく最中は重なっても大丈夫なので、ガンガン撃ち込むのだ。

りすると、よけいにアブナイぞ。

楽に倒したい人は、ボスに重なって扇状連射を2、3回使えば楽勝だ。

結局は、1ボスも2ボスも扇状連射だけやってりゃ…。

エリア3 Vesper Plant

まず、ヘリのラッシュがあるが、一番下にいれば大丈夫。

そのあとに大型クレーンがでてくるが、たいして耐久力がないのですぐ壊せるはずだ。まず当たることはないだろう。

写真11のトレーラーのすぐうしろについてくるミサイルランチャー×2を倒したらすぐに左上の戦車×4を撃ちにいく。

そして、写真12の小型クレーンの左上にあるミサイルランチャー×2、地面からニョキッと出てくる砲台×4、そして最後に残ったミサイルランチャーを片付けて、すぐに右上へ行って写真13の砲台を壊したら、すぐに左端まで行って写真14の砲台を壊す。この時、真上から来るヘリがミサイルを撃ってくるので、砲台を撃ったらすぐに下がるように。

しばらく進んだところにある写真15の木を燃やしているだけで、隠れている砲台を壊してないことが多いのでしっかりと壊すように。

そして、写真16の砲台はこの位置で壊し、次に左から出てくる戦車×4を撃ち、すぐに上からでてくるミサイルランチャーを撃つ。

すぐ右にある砲台群を撃ちに行くときは、T・Sを使ったほうがいいだろう。


〈写真⑩〉
このスキマにいれば楽勝。
1ボスより簡単だ。

エリア3 ステージ1 ボス

まず、最初にミサイル2発×7回撃ってくるが、ボスの正面にいれば当たらない。

このすぐあとに、誘導ミサイルを撃ってくるので、ボスに重なって扇状連射×3でダメージを与えつつミサイルをかわす。

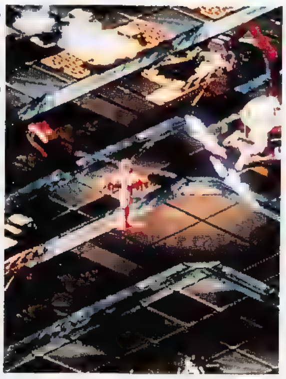
この誘導ミサイルをかわしたあと、ボスは弾を扇状にバラまくモードになるので、これをボスの正面でかわしつつ撃ち込む。

残りエネルギーが少なくなると体当たりしてくるが、扇状連射×3でトドメだ！

残り2ステージ 気合を入れろ！

これで、めでたくステージ1クリアとなるのだが、戦いはまだ始まったばかり。

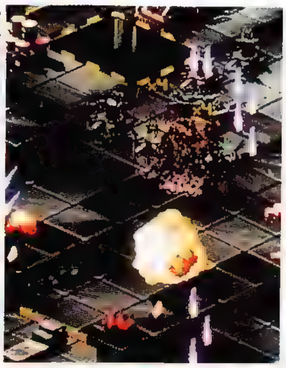
次号では、中盤であるステージ2を攻略していくぞ。


〈写真⑫〉
この辺の砲台を壊すのが遅れるとキツくなるぞ。

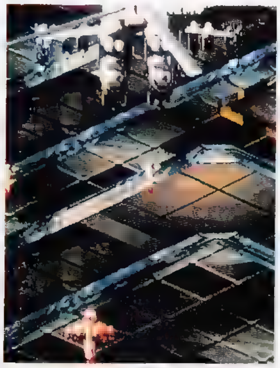

〈写真⑭〉
遅れると、このようにヘリが来てしまう。


〈写真⑯〉
ここは死角になっているので安心。


〈写真⑪〉
ミサイルを撃つこの2台を撃つ。


〈写真⑬〉
右端にいればやられることはない。ナパームで一掃しよう。


〈写真⑮〉
燃えていても、ちゃんと砲台は残っている。


〈写真⑰〉
まず正面でよけて、扇状連射で重なりに行くのだ。

……狩ってやろう……

エイリアンVS.プレデター

あの20世紀フォックス社の2大人気映画、エイリアンとプレデターがドッキング!人類の運命を無視した2大クリーチャーの壮絶バトルが今、開始される!!

担当：KAL

今回の狩りは楽しめそうだ……

——エイリアンの大発生。かつてない恐怖が、独立海上都市『サン・ドラド』に降り立った。

軍の戦力として現地に向かったリンとシェーファーの2人は、そこで別の生物と遭遇する。

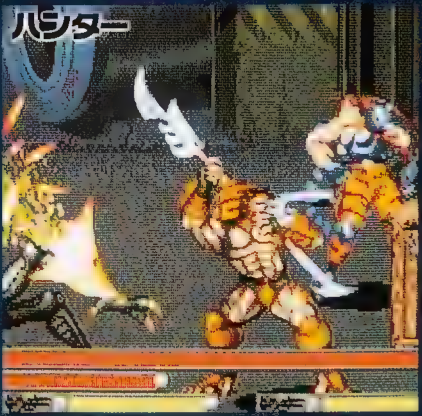
……プレデター。今や人類の存亡は、この異形の戦士の行動ひとつに委ねられている……。

大人気SF映画が夢のカップリング!

米国、20世紀FOX社の誇るSF大作「エイリアン」「プレデター」。この2作品のもつ独特の世界観と魅力的なキャラクター、そして不気味なクリーチャーたちを、カプコンが見事にアクションゲーム化!

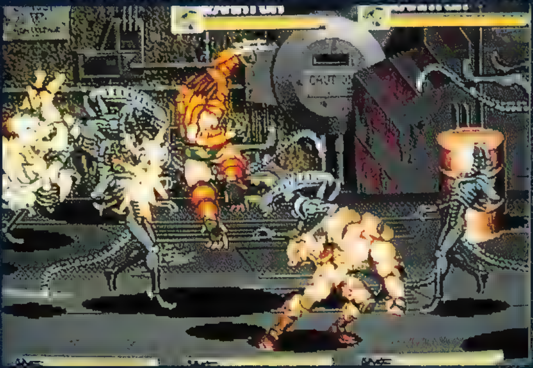
映画を知ってる人も知らない人も、今から目ェつけておいたほうがいいんじゃないかな?

猛る狂気の狩人
得意な武器：ナギナタ
ガンタイプ：ショルダーキャノン
[単発、爆裂型の追尾弾
ガンゲージは時間で回復]



誇り高き異形の戦士
得意な武器：スピア
ガンタイプ：ショルダーキャノン
[単発、爆裂型の追尾弾
ガンゲージは時間で回復]

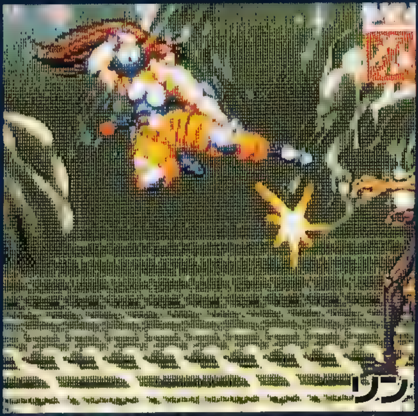




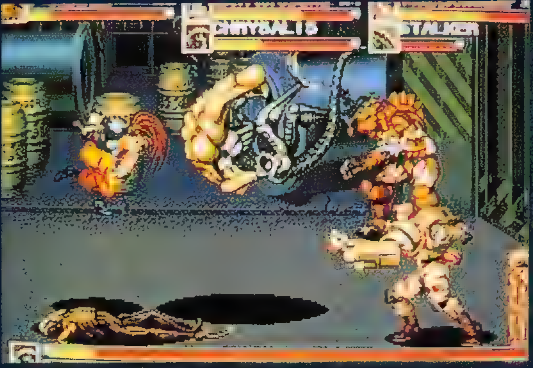
コマンド入力で、特殊技が炸裂！たくさんあるぞ。



戦闘サイボーグ
得意な武器：アイテム全般
ガンタイプ：スマートガン
[斉射・拡散型
ガンゲージは時間で回復]



カタナが命のサムライガール
得意な武器：日本刀
ガンタイプ：大口径ハンドガン
[速射弾幕型。ガンゲージは撃ち切り再装填タイプ]



リン中尉には空中投げもある。ダメージ中の敵も投げられるぞ。

ストーリーは完全オリジナル!

このゲームのストーリーは、カプコンが独自に作りあげた完全オリジナル。その全貌は、プレイヤーがゲームを進めていくうちに明らかにされていく仕組みだ。

さらに、参加プレイヤーの種類や人数で、面クリア時のデモ画面(シネスコサイズだ!しかもアニメーションするぞ!)などに出るセリフが変化するシステムを採用。何度でもストーリーを楽しめるようになっている。

悪夢の地に足を踏み入れた4つの影

プレデター ウォリアー

闘いを好む宇宙の戦闘民族。パンチ力、ジャンプ力共に並みはずれたポテンシャルをもつ万能タイプの戦士。

長い槍を手に、最高の獲物を求めてさまよう。

プレデター ハンター

野性味あふれる、もう一人の異星の戦士。

性能はウォリアーと同等だが、よりダイナミックな攻撃で、敵を圧倒する。

ナギナタが得意武器だ。

リン・クロサワ中尉

自らの「魂」と称する日本刀を腰に携え、東洋に伝わる「気」の力を操る。

非力ゆえに敵をつかむことはできないが、三角蹴り、空中投げなどの空中戦が得意。

D・シェーファー少佐

エイリアンをも凌駕するパワーファイター。敵を持ち上げたまま歩くことができる。

Cボタンではジャンプせずにダッシュする。ジャンプするときは↑+Cボタン。

すべてのアイテムを殴り武器として使用できるという特

ニューゲームジャングル

長をもつ。

狩人の心得

操作方法だ。8方向レバーとショット、アタック、ジャンプの3つのボタンでプレイヤーを操る。

ショットは銃を撃つボタン。ガンゲージ（画面最下段に表示）がグリーンのときはいつでも撃てるが、赤いときは使用不可能。また銃の特性はキャラによって異なる。

アタックボタンは、得意武器（ないときは素手）を使って連続攻撃をしかけるときに使うボタン。

ジャンプボタンは、そのままジャンプに使うボタンだが、シェーファーだけはダッシュボタンになっている。シェーファーはジャンプする場合、レバー上＋Cボタンだ。

また3つのうちどれか2つを同時押しすることでメガクラッシュ（体力を若干消費）。

生き残るために…使いわけろ！

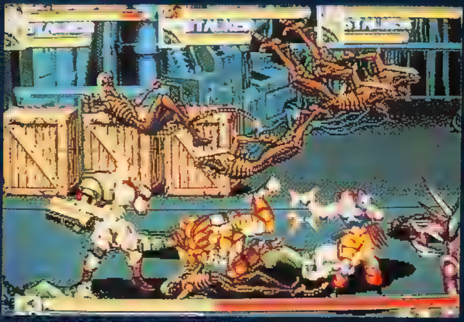
キャラクターにはそれぞれ得意武器があり、シェーファー以外はこれをスタート時から装備している。

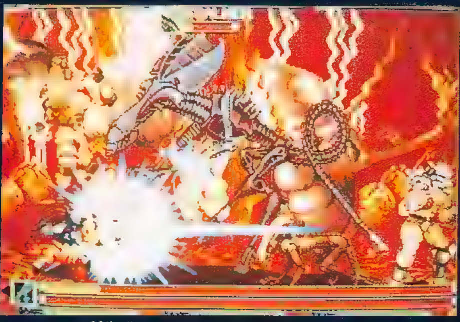
この得意武器を持っている間は、武器を用いた連続攻撃で闘えるが、敵にやられて吹っとぶと、得意武器を落としてしまう。落とした武器は一定時間で消滅してしまううえ、武器を落としたキャラは攻撃力が低く技の種類の少ない素手で闘うことになるのだ。

そこで重要になってくるのが銃火器の存在だ。

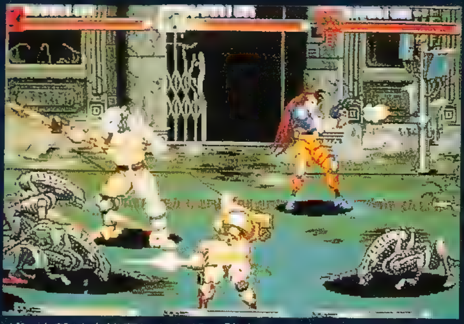
銃火器は標準装備で、オーバーヒートさえしなければ、プレイ中いつでも使用できる。

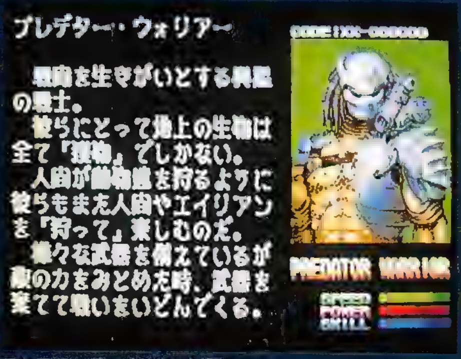
この世界では、武器と銃器をうまく使いわけ、戦略的に進めていくことが重要なのだ。


オリジナルクリーチャーも登場。


リン中尉の双勁破がクィーンに炸裂！


銃、特殊技で、忍びよる敵を狩れ!!

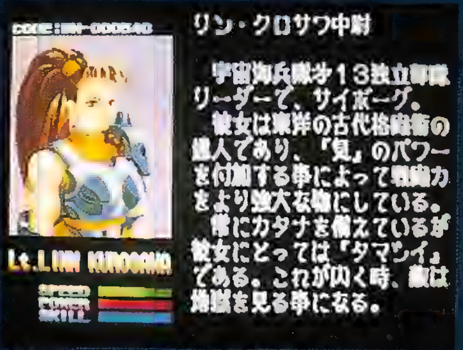

ガン攻撃は広範囲にわたり、強力。



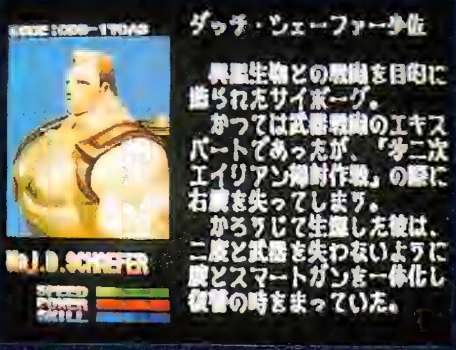
最もスタンダードなウォリアー。



ウォリアーよりはパワー重視のハンター。



これでもサイボーグ？のスピードキャラ、リン。



超絶パワーとスマートガンの腕を持つ男、シェーファー。

特殊技を使いこなせ

前にも少しふれたが、このゲームには各キャラクターにそれぞれいくつかずつ、コマンド入力で出る特殊技と呼ばれるものが用意されている。ぜひ使いこなしてくれ。

特殊技操作一覧

シェーファー

○パーティカルスマッシュ
↓↑＋Bボタン
○ハンマーナックル
ダッシュ中にBボタン
○アースクエイク・ボム
敵をつかんでジャンプ後、Bボタン
○ダッシュ
Cボタン
○ジャンプ
↑＋Cボタン

リン

○虎影脚（こえいきゃく）
↓↑＋Bボタン
○双勁破（そうけいは）
Bボタンを押し続け、放す。
○隼落投（じゅんらくとう＝空中投げ）
ジャンプ中、空中の敵近くでBボタン。ダメージ中の敵なども投げられる。

プレデター

○ダブル・キック（ウォリアー）
○ライジングアッパー（ハンター）
↓↑＋Bボタン
○サプライズアタック（ウォリアー）
○サプライジングロール（ハンター）
ジャンプ中に↓＋Cボタン
○グラビティクラッシュ（ウォリアー、ハンター）
敵をつかんでジャンプ後、Bボタン。

ミラージュ妖獣麻雀伝

あらゆる分野を開拓するミッチェルが今度は麻雀ゲームに挑戦！

担当：放浪麻雀プロ松っちゃん

ゲームの進め方

あのミッチェルが今度は麻雀ゲームを発売したぞ。その名も「ミラージュ妖獣麻雀伝」。

ゲームの進め方は6人の女の子と対局していくという大変シンプルなものだ。女の子から3回あがると1人クリアとなる。女の子から1回あがるたびにHデモが入る。



まがまがしいタイトル画面。

ストーリー紹介

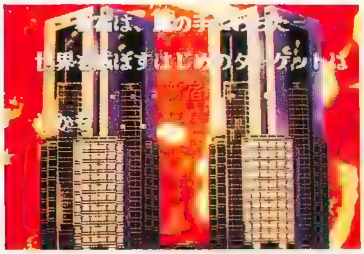
1994年。首都圏を襲った「異変」は、新都庁ビルを中心に、この地上から「新宿」を消し去った。「異変」により、豊島区、文京区、千代田区、港区、渋谷区、杉並区は全壊。

阿佐ヶ谷中杉通りの東側の線にそって生じた巨大な亀裂は上記6区を環状に割って走り、その亀裂の中心に位置した新宿区は、その土壌の存在すら絶望視された――。

そして、4億6000万年後の未来、銀河系の片隅に、「新宿」だけが存在し続けていた。

「異変」に巻き込まれながら、「異変」の発生にさえ気づかぬ4000万人の人々を乗せて、永遠に存在し続けていた。4億6000万年間、終わりない歓楽の夜を繰り返しながら…。ミラージュ「新宿」は、幻の都市になったのだ。

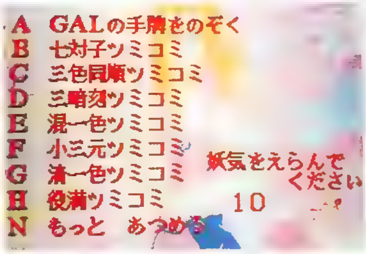
名もなきプレイヤーは、雀士。夜ごと歓楽街を漂泊し、妖しい目をした女を雀卓に誘う。彼は、鳳凰の印を修める除霊士であり、雀卓の対面から女に巣くう妖獣の存在を嗅ぎ取り、女に除霊の術を施す。もちろん、除霊は麻雀に勝ってのち。やがて雀士は、この都市を襲った「異変」の真実に気づいてゆく。


失われた都庁…。

ゲームの画面の説明

プレイ方法は既製の麻雀ゲームと全く同じ。画面写真を見てもらっても特に疑問はないだろう。点数表示があるところのハートは、女の子にあと何回勝たないといけないかが分かるようにしてある。ほかに特徴としてはツミコミパワーが使えることが挙げられる。黄色い牌をツモるとパワーが増えてツミコミできる技の種類が多くなるぞ。初めの持ち点が3000点なのでかなり親切設定になっているのではなかろうか。


プレイ画面。女の子はリーチ棒だ。



これがツミコミできる技の全てだ。

女の子紹介

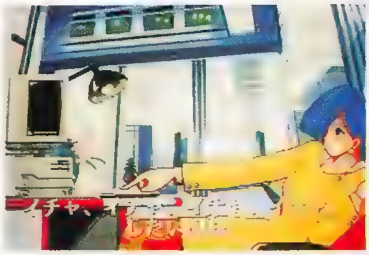
対局相手となる女の子は6人。女子高生から自衛官まで対局相手の職業や年令も様々だ。

6人全ての登場シーンを載せたのでじっくり見てほしい。

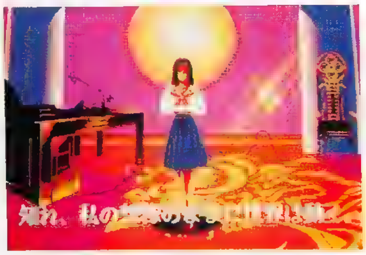

かわいい女子高生だ。

●寿あいみ
女子高生　15歳
B84－W58－H85

●天童桃子
OL　21歳
B86－W57－H84


一見普通OLだが…。

●大魔神華子
女子高生　17歳
B84－W54－H82

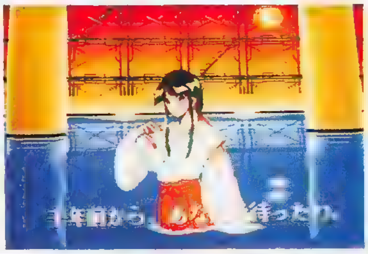

セリフが怖い。

●神宮寺薫
客室乗務員　22歳
B85－W57－H84

自信過剰？なスチュワーデスさん。



●日輪姫子
巫女　19歳
B83－W56－H83


なぜ巫女さんがプールにいるのでしょうか。

●鬼車彩
自衛官　24歳
B85－W59－H87


かなり強力な妖獣に取りつかれているようだ。

渋いゲームの世界をたんのうしよう

初めにも書いたように、ゲームの世界観を十分に味わってほしい。BGMや効果音が凝っている点も要チェック。女の子もバリバリしゃべるぞ。設定も女の子に取りついている妖獣を除霊するという一風変わったものになっている。

シューティングから麻雀まで作ってしまうミッチェルの動きが当分見逃せないゲームの一つではないでしょうか。ゲーセンで見かけたらぜひ一度はプレイしてくれ。

知を求め、この道場に入門せよ

だるま道場

よ～く考えて解いてみよう、ほ～ら、できるでしょ。

道場長：Super M.D.S. F-GLD

先日のAOUショーの記事で紹介したこのゲームがまもなく出るぞ。
そんなわけで今回は紹介をかねて、初プレイでもとまどわず先に進めるようちょっとしたアドバイスをしていこう。

まずはルールを覚えるのだ

画面を見ると、ダルマやしゃちほこ、クマの置き物に色とりどりに飾られたブロックがある。要はこれをぜーんぶなくしてしまえばイイのだ。



デモの画面説明より。これでぉおまかなことはわかるよね。

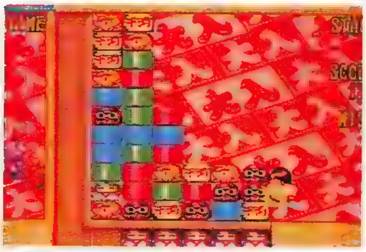
皆はまず小坊主（2P側は巫女さん）を8方向レバーで動かし、ブロックの横でハンマーを振って、端にあるブロックを追い出そう。そして、その追い出したブロックは画面下段にストックされ、これを全部同じ色にすれば消える、というのがおおまかな内容だ。
もし、同じ色がそろわなかったりした場合はその分、一段せり上がってくるぞ。


これで一色消えるぞい。


うっ、下からあがってきたあ。

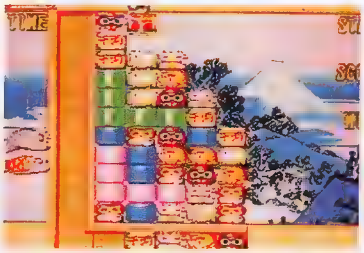
同じ色を左にそろえてしまえばいいのさ

デモ画面中にもあるのだが、ストック部分がカラの状態のときに、ある一色が左に全部そろっていれば消せることを覚えよう。これがこのゲームの基本だ。とにかく、そろえたい色は積み上がらせてでも左に持って来るのだ。


この状態になったら、アトはスココンと抜くだけさっ。

タイムオーバーに注意

ゲームオーバーの条件はタイムアップと積み上がり。後者は「あと一段上がると終わりだよん」というときには画面上部が「積み上がり注意」と光ってくれる。そうなったらピンチと思うかも知れないが、実は上をそのまま抜いてしまうという解決策があるので別に気にしないほうがいい。


ほーれ、上抜け、上抜けぃ。

問題なのが、画面左にあるタイム。ステージ5くらいから急に苦しくなってくる。いちおう、ブロックを消すことによって少々止めることができる。なにごとも早め早めでいこう。


（ちょっとだけターイムストップ。

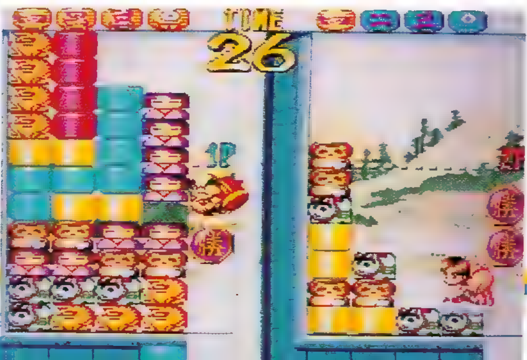
ステージが進むにつれ難しくなるぞ

ステージが進むにつれ、そろえる数は3個から4個、5個、6個、7個と増え、さらにブロックの種類まで増えてくる。増えたらもう、1ミスや2ミス覚悟でとにかく1種でもそろえよう。1種そろえば、もう後は楽になるハズ…？


ちなみにステージ13。スタート状態です。

2P対戦のススメ

さて、このゲームの最近の例にもれず対戦モードがある。ルールとしては一人用のものに「3 or 4回消すと相手側にブロックを送れる」というものを追加したもの。自分側をすべて消すか、相手が積み上がりになるかで1本。3本勝負で2本先取だ。
ここにもちょっとしたコツがある。先ほど「送る」と書いたが、これはなんと3×3列分、一気に送られるのだ。そこで「相手が送ってくるな」と思ったら、すかさず上段3段分を開けておこう。すると「送り」にたえることができ、逆に送られたものを消すことによって逆転を狙えるというワケだ。
これだけ知ってりゃ、かなり面白い対戦ができるはずだぞー。


よし持ちこたえたぞ。ここから逆転を狙え。

目指せ、ダルマ王

今の時点では何ステージあるか？とか答えるわけにはいかない。とにかく、このゲームは知を求める者にふさわしいゲームだ。パズラー（そうでない人も可）たちよ、挑戦してみてくれたまえ。
次号から攻略をヤリます。乞う、ご期待。



WORLD'S BEST HYPER REALISTIC 3-D RACING!
デイトナUSA
DAYTONA USA™
未知なるスピード体験。オーバルを飛び出した暴速マシン登場！
迫力の超高速バトル。
先進の3D C.G.ボード"MODEL2"搭載！
ハイスピード・スーパーリアル・レースシミュレーション！
Choose one!
Circuit Select
初級
中級
上級
©SEGA
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒114 東京都大田区東糀谷2-13-1

●参加希望のイベントは、右の記入欄に○と必要事項を記入して下さい。

●学校説明会〔5/9～5/21〕(日・祭日除く) 各コースの授業カリキュラムから、就職実績、入学試験の内容、学生作品紹介、校舎・授業見学まで、当学院アドバイザーが1対1でご説明します。開催期日内のお好きな時間を予約して下さい。	月　日 時から
●総合説明会＋一日体験入学〔5/15〕 各コース別の総合説明を行った後、体験セミナーを実施します。セミナーのコースは、ゲーム企画書、プログラミング、CG、映像合成、サウンドの5コース。授業で使用している機材での一日体験入学です。	※希望コースに○をつけて下さい ・ゲーム企画書 ・ゲームプログラム ・CG ・映像 ・サウンド

●本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけてください。

ゲームクリエイト専攻	シナリオ&キャラクターデザインコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	コンピュータグラフィックスコース	
	動画アニメーションコース	
マルチメディア専攻	映像クリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	

●お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介下さい。

フリガナ 住所	〒(　　-　　) TEL(　　)　　-		
フリガナ 氏名		年令	男 女
フリガナ 学校名	立		学年

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

2750

差出有効期間
平成7年12月5日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

渋谷区恵比寿南3・1・8・4GM

（受取人）

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

案内書無料請求ハガキ	
フリガナ	〒(　　　)
現住所	都・道・府・県
	TEL (　　　)　　　－
フリガナ	
氏　名	年令　　　才　男・女
フリガナ	
学校名 学　年	立　　　　学年　在学中・中退・卒業

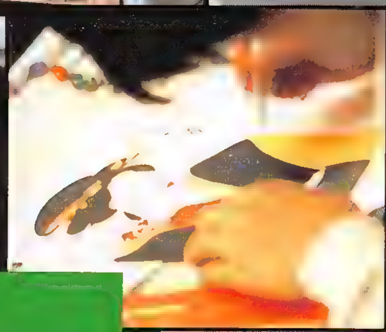
キリトリ線

BE A TV-GAME CREATOR

バンタンの「ゲームクリエイト専攻」は、
ゲーム業界で活躍したいという君の夢を、
現役のクリエイターを講師に招き、
最新鋭のマシンを揃え、
万全のカリキュラムでサポートする！







●シナリオ&キャラクターデザインコース●

ゲームソフトを制作する上で、“シナリオ”や“キャラクターデザイン”は重要なもの。
当コースでは、アイデアをシナリオにするため、文章表現から、ゲームへの組み立て方までを学び、プロフェッショナルなゲームデザイン方法を習得する。
また、デッサンや色彩構成などで基礎的な力をつけた上で、実践的なキャラクターデザイン方法や、コンピュータを使用したドット絵のノウハウを習得することができる。
これらの力は、オリジナルゲームの企画書に集約され、“ゲームデザイナー”や“キャラクターデザイナー”として、業界で即活躍することが可能となるのである。

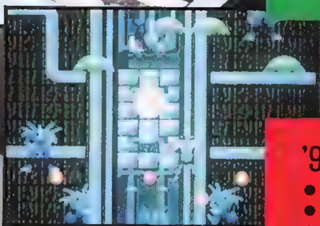


●ゲームプログラムコース●

毎年数百本ものタイトルが発売されているゲームソフト。現在それらのほとんどが“C”もしくは“アセンブラ”という言語で制作されている。
当コースではこうした現状を踏まえ、学生数と同じ台数のDOS/Vマシンを用意し、オリジナルのゲーム制作実習を通して、自然にプログラミングをマスターしていく。さらに、業界でも最先端の言語である“C⁺⁺”、ゲームの可能性が広がる“Windows”環境、ゲームの中で重要な位置を占めるグラフィックについても学び、卒業後には「即戦力のプログラマー」として業界に充分通用する、知識やテクニックを身につけることができるのである。







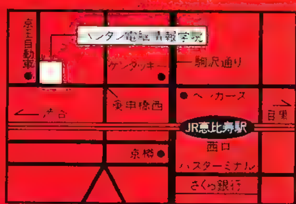
'95募集COURSE

- シナリオ＆キャラクターデザインコース
- ゲームプログラムコース
- コンピュータグラフィックスコース
- 動画アニメーションコース
- 映像クリエイトコース
- デジタルサウンドコース

全コース昼間部2年制

INFORMATION

当学院に関して興味のある方は、案内書無料請求のハガキをご利用下さい。
5/9(月)〜5/21(土)(日・祭日除く)
学校説明会
5/15(日)　総合説明会＋1日体験入学



バンタン電脳情報学院

★資料請求(無料)は、ハガキかフリーダイヤルで。

0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-4GM

豪華に大放出だ!!

読者プレゼント

第2回

ADK提供

㉒ワールドヒーローズポストカード４枚セット　40名

㉓ワールドヒーローズ２ジェットポスター　10名



セタ提供

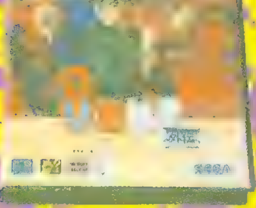
㉔スーパーリアルマージャンPⅢ豆本　10名

㉕ツインイーグルⅡインスト４点セット　10名



セガ提供

㉖メガドライブソフト
幽遊白書　1名



特選基板大放出!

⑫剣豪
アイレム

⑬1943
カプコン

⑭パンクショット
コナミ

⑮奇々怪界
タイトー

⑯カルノフ
データイースト

⑰SDガンダムネオバトリング
バンプレスト

⑱ドギューン
東亜プラン

⑲タンクフォース
ナムコ

⑳天聖龍
ジャレコ

㉑上海
サン電子

―各１名―



超豪華!自分の家で
アーケードゲームを楽しむのだ!

①シグマ電子　A.V.3000&Σ6000ターボ　1名



②KIC　パナツイン　1名



③KIC　パナカスタム　1名



④ハッピー商会　VEGA-9000DX　1名



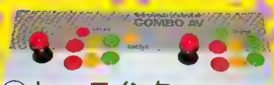
⑤ロータスプレス
LAM-1&ジョイスティック　1名



⑥メティック　MEDIA21　1名



⑦キョーワインター
COMBO AV　1名



コンシューマ機も持ってけコーナー

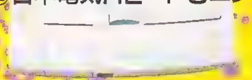
⑧任天堂　スーパーファミコン　1名



⑨セガ　メガドライブ2&メガCD2セット　1名



⑩日本電気HE　PCエンジンDUO-R　1名



⑪SNK　NEO・GEO　1名



ゲーメスト月2回刊化記念 第2回も超超膨大

新声社ゲーメスト、㋘屋&読者サービス部提供

⑬ゲーメストCDセット（3点1組）　10名
⑭ゲーメストバインダー　5名
⑮ゲーメストキャリーケース　5名
⑯ゲーメストビデオ（スーパーストⅡ）　1名
⑰ゲーメストビデオ（餓狼伝説スペシャル）　1名
⑱ゲーメストビデオ（最強バトル餓狼伝説2）　1名
⑲ゲーメストビデオ（侍魂）　1名
⑳ゲーメストビデオ（ワーヒー2）　1名
㉑ゲーメストビデオ（餓狼伝説2）　1名
㉒ゲーメストビデオ（F・ファイト）　1名
㉓ワールドヒーローズ2テレカセット　1名
㉔餓狼伝説スペシャルテレカセットA　1名
㉕餓狼伝説スペシャルテレカセットB　1名
㉖餓狼伝説スペシャル下敷き　10名
㉗餓狼伝説スペシャルキーホルダー　10名
㉘餓狼伝説スペシャル消しゴム　20名
㉙餓狼伝説スペシャルカンペン　10名
㉚大張・舞等身大ポスター　1名
㉛織倉・ジャンヌ等身大ポスター　1名
㉜都築・ナコルル等身大ポスター　1名
㉝ナコルルSPタオル　10名
㉞対戦野郎Tシャツ　1名
㉟サムライスピリッツトランプ　1名
㊱月2回刊化記念限定オリジナルTシャツ　50名

SNK提供



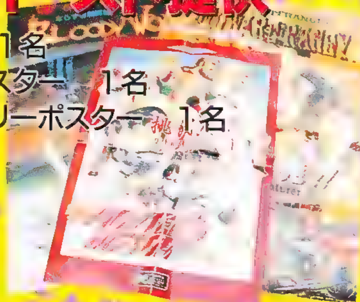
㉘サイコソルジャー攻略本　5本
㉙サイコソルジャーポスター　5名
㉚龍虎の拳アニメ版ポスター　5名
㉛ゲバラポスター　5名

カプコン提供



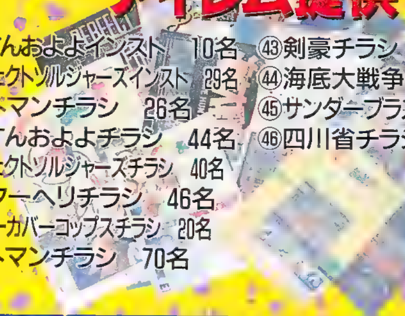
㉗スーパーストⅡX下敷き　5名

データイースト提供



㉜ランディポスター　1名
㉝ブラッディウルフポスター　1名
㉞ファイターズヒストリーポスター　1名

アイレム提供



㉟ぐっすんおよよインスト　10名
㊱パーフェクトソルジャーズインスト　29名
㊲バットマンチラシ　26名
㊳ぐっすんおよよチラシ　44名
㊴パーフェクトソルジャーズチラシ　40名
㊵ミスターヘリチラシ　46名
㊶アンダーカバーコップスチラシ　20名
㊷バットマンチラシ　70名
㊸剣豪チラシ　16名
㊹海底大戦争チラシ　30名
㊺サンダーブラスターチラシ　6名
㊻四川省チラシ　3名

応募方法

140Pと141Pの間のアンケートハガキに、希望する賞品の番号のほか必要事項を明記のうえ、50円切手を貼ってご応募ください。締め切りは6月15日消印有効。特大プレゼントも、これで2回目。毎回同じ物を狙うか、別の物にするかは君次第。よく悩むことは、頭の体操にもなるぞ。

ビデオシステム提供

㊷ラビオレプスポスター　5名

NOW PRINTING

ナムコ提供

㊿オリジナルキーホルダー　5名
51ギャラクシアン3ジャンパー　5名

NOW PRINTING

サミー工業提供

㊼ダイナギア色紙　1名
㊽ゲームボーイソフト　雀四郎　5名
㊾メガCD　戦国伝承　5名



Compact Disk & Video Cassette Information

CD





ウッシャアー遂に買ったでェーこのCD！
ちょっと聴いてみるか。
（鑑賞中）
ウォ?こんな渋いアレンジかますか?
アッーあかん、涙が出てきたわ。
コラァーもう、単なるゲームミュージックやないで!!
これが全国の書店で買えるんやからな！
俺ら幸せ者じゃん!!（あれ?）

魔法大作戦

1800円（税込み）
収録時間46分55秒・商品番号GCD-3

VIDEO

龍虎の拳2ビデオ発売中



龍虎の拳2

定価6800円（税込み）
収録時間90分・VHS・商品番号GV-8

龍虎2ビデオはここを見ろ！

陰の支配者ギースさん。やっとの思いで会えたのに、あっさり屠ってくれちゃう罪な人。でも、このビデオをみるとあら不思議!あのギースがゴミのよう。しかもパーフェクトプレイのおまけつき。今度はユリでいじめよっと!

VIDEO



スーパーストII

定価6800円（税込み）
収録時間90分・VHS・商品番号GV-7

売れすぎ発売中!!

すばらしいビデオ屋さん

●ゲーメストのビデオは、以下のすばらしいビデオ屋さんでも購入できます。

●ラオックス・ザ・コンピューターゲーム館２Ｆ
〒101　東京都千代田区外神田1-8-8　TEL03(3251)3100

●㈱ロケットソフトセンター１Ｆ
〒101　東京都千代田区外神田1-15-13　TEL03(3257)0017

●㈱ロケット本店ソフト売場
〒101　東京都千代田区神田佐久間町1-14-1　TEL03(3257)0606

●㈱ロケットソフト２　３Ｆ
〒101　東京都千代田区外神田1-15-14　TEL03(3257)0004

上記のお店のほかに、星光堂（問屋）さんと、取り引きのあるお店でも、ゲーメストのビデオは取り扱ってもらえます。

GAMEST 新刊・既刊 増刊号情報

新刊情報



増刊のここを見て!

はぁ〜い。私よゆうっちのユリちゃん。私が出演する龍虎の拳2の増刊はすごいらしいわよ。なんでもメーカーの描き下ろしイラストをはじめ、役立つ対CPU&対戦攻略、読者投稿コーナーなどが満載らしいわ。もちろん付録ポスターも付いてくるからこれは買いね。

龍虎の拳2増刊号

1280円で4月19日に絶賛発売済み!!

▶近所の本屋さんに売っていないときは、すぐに注文すると吉。

新刊情報



スーパーストII Xの増刊が6月19日に出るよ。

新刊情報



バーチャファイター増刊号

1280円で5月19日発売予定!!

バーチャな増刊はここがすごいったらありゃしない

未来的なインパクトがいっぱいのセガ大型筐体モノ&バーチャファイター。この近未来イメージを誌面に凝縮したのが『バーチャ増刊』だ!5月19日、きみは書店で仮想現実を目にする!!

既刊告知

良すぎな付録の秘密

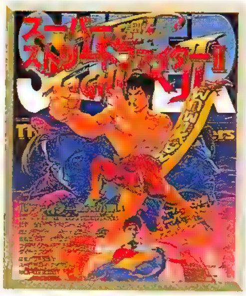
全16ページのスペシャルカレンダー。ベスト10にランクインしたギャルのメーカー描き下ろしイラストを掲載。しかも、ギャルの誕生日を載せてあるので、お気に入りギャルの誕生日をチェックできるぞ。

ギャルズアイランド3

定価1280円　発売中!!



スーパーストリートファイターII
定価1280円



餓狼伝説SPECIAL
定価1280円



▶上記以外の増刊号もまだまだあるので、近所の本屋さんに注文して取り寄せてもらってね。

話題沸騰のスーパーファミコン用ソフト、ファイナルファンタジーVI。壮大なストーリーや美しいサウンドは、ぜひ実際プレイして味わって頂くとして、今回ご紹介したいのは、緻密に描かれたグラフィック。あるときは幻想的に、あるときは現実そのままのように描かれたグラフィックは、プレイヤーをゲームの世界観に引っ張る、強い引力を発します。そして、それだけのクオリティを実現するには、ゲーム機の能力、ソフト会社の開発環境、描き手のセンス、以上三つの条件が必要ではないでしょうか。私たちスクウェアは、その三つの条件についてそれぞれこんなふうに考えています。

このクオリティが、次の基準だ。





滅。
技で、エイリアンを掃討せよ。
西海岸最大の海上都市にエイリアンが異常発生！
都市部で、地下通路で、研究所で、
おびただしい数の完全生物が、その牙を剥く！
リン、シェーファー、そして突如現れた二人のプレデター対
エイリアンの凄絶なる闘いが、ついに始まった！
撃て！斬り裂け！焼き尽くせ！
破壊力抜群の銃火器類と百戦錬磨の戦闘術で、
次々に襲いかかるエイリアンどもを一匹残らず叩き潰せ！
ノンストップ超バトルアクション
ALIEN™
エイリアン VS. プレデター
PREDATOR™
ALIEN AND PREDATOR TM & © 1994 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.
© CAPCOM 1994
迫力の立体サウンド
Qサウンド システム搭載 第8弾
QSOUND™
QSound Chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。
株式会社カプコン
大阪／〒540 大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号　東京／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)
※カプコンソフト情報／大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめてお掛け間違いのない様にしてください。
カプコンのゲームをプレイしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送りください。PGC(プレイゲームカード)をさしあげます。(住所・氏名・年令・職業・電話番号をお忘れなく)



全方位徹底殲
せん
CAPCOM
エイリアン VS. プレデター
想像を凌ぐ闘いが始まる!!!
打撃・銃撃の連続

ゲーメスト
合併号 1994 5・30 6・15
No.116
平成6年6月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第9巻第12号通巻116号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
定価500円(本体485円) 送料124円



雑誌22443-6/15 Printed in Japan
T1022443060501